LICON 1

Bedienungsanleitung
Version 1.4

Deutsch

JB-lighting
Lichtanlagentechnik GmbH

Lichtanlagentechnik GmbH, Sallersteigweg 15, 89134 Blaustein
Tel.: +49 (0) 7304 9617-0, Fax. +49 (0) 7304 9617-99, Internet: http://www.jb-lighting.de

Vorwort

Sie haben sich für den Kauf eines Licon 1 entschieden und wir bedanken uns für das entgegengebrachte Vertrauen. Mit dem Licon 1 können Sie nicht nur die derzeit auf dem Markt befindlichen intelligenten Scheinwerfer, sondern auch bis zu 96 Kanäle konventionelles Licht (über DMX-gesteuerte Dimmer) kontrollieren. Die Licon 1 zeichnet sich durch seine klar strukturierte Bedienkonzeption aus, die Sie anhand dieser Bedienungsanleitung sicher in relativ kurzer Zeit erlernen werden. Wir beschreiben in diesem Handbuch alle Arbeitsschritte ausführlich, damit auch Anfänger ohne weiteres mit dem Licon 1 arbeiten können. Sollten Sie jedoch schon Erfahrung mit ähnlichen Lichtmischpulten gesammelt haben, dann empfehlen wir Ihnen einen Blick in unsere Kurzfassung zu werfen, in der nur die wichtigsten Programmierfunktionen erklärt sind.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg mit Ihrem neuen Lichtmischpult.

Ihr JB-lighting Team

Allgemeine Anmerkungen

Die JB-lighting Licon 1 wurde zur einfachen und schnellen Bedienung sowohl von intelligenten Scheinwerfersystemen, als auch von konventionellen DMX-Dimmer Kreisen konzipiert.

Es können bis zu 32 Moving-Lights mit maximal 25 Steuer-Kanälen und 7 Festwert-Kanälen gesteuert werden.

- Zusätzlich haben Sie Zugriff auf 96 konventionelle DMX-Kanäle.
- Die Steuerung der Moving-Lights erfolgt über Direktanwahl der einzelnen Scheinwerfer und der entsprechenden Parameter, wobei die Tasten beschriftet sind um die Übersicht auch für ungeübte Benutzer zu erleichtern.
- Da Sequenzen und Chases mit Hilfe von Presets erstellt werden können, ist schnelles und effektives Programmieren möglich.
- Zusätzlich verfügt das Pult über einen Effekt-Generator, der es ermöglicht Chases nach vorgefertigten Matrizen zu programmieren, womit sich in Sekundenschnelle effektvolle Abläufe realisieren lassen.
- Es kann während eines Programm-Ablaufes jederzeit sowohl auf einzelne Scheinwerfer oder Scheinwerfergruppen und deren Parameter, als auch auf die Ablaufzeit zugegriffen werden.
- Das Pult kann über MIDI und SMPTE oder Musik von außen synchronisiert werden und es ist möglich mehrere Mischpulte zu linken um die Anzahl der Steuerkanäle zu vervielfachen.
- Durch das integrierte CD-Rom Laufwerk können Shows zu einer handelsüblichen oder selbst gebrannten Musik-CD programmiert werden, die dann musiksynchron ohne zusätzliche Peripheriegeräte, wie z.B. Time-Code-Clock ablaufen
- es stehen 4 AUX-Regler, zur Steuerung von zusätzlichen DMX-Geräten, wie z.B. Nebelmaschinen zur Verfügung

Der Software-Update des Licon 1 erfolgt über PC, wobei die neueste Software jeweils von unserer Homepage (www.JB-lighting.de) heruntergeladen werden kann.

Vorwort **2**
Allgemeine Anmerkungen **3**
1 Erste Schritte **9**
1.1 Auspacken und anschließen 9
1.3 DMX-Ausgänge 9
2 Voreinstellungen (CONFIG) **10**
2.1 L-USER / Erstellen einer Fixture Konfiguration 10
2.2 SELECT / CONFIG-Erstellung mit Hilfe der Fixture-Bibliothek 13
2.2.1 Löschen einzelner Moving-Lights aus der Fixtureliste 13
2.2.2 Löschen der gesamten Fixtureliste 13
2.3 PATCH / Zuordnen der Startadressen im Fixture Bereich 13
2.3.1 Eingabe der DMX- Startadressen im Fixture-Bereich 14
2.3.2 Löschen einer bestimmten Startadresse 14
2.3.3 Löschen aller Startadresse 14
2.4 PATCH / Zuordnen der DMX-Kanäle im PAR-/AUX-Bereich 16
2.4.1 Eingabe der DMX-Adressen (Startadressen) im PAR- und AUX-Bereich 16
2.4.2 Selektives Löschen eingegebener DMX-Kanäle 16
2.4.3 Löschen aller eingegebenen DMX-Kanäle 16
2.4.4 Eingabe der Dimmer-Kurve 17
2.5 P-COPY Kopieren von Presets 17
2.6.1 Aufhebung einer Pan- oder/und Tilt-Invertierung 18
2.6.2 Vertauschen des Pan- und Tiltkanals 18
2.7 EXTTRG / Einstellung zum Triggern von Extern 18
2.7.1 Zuordnung der Tasten unabhänig von PAGE/BANK 18
2.7.2 Zuordung von Funktionstasten 19
2.7.3 Zuordnung der Tasten abhänig von PAGE/BANK 19
2.8 Die MIDI-Funktion 20
2.8.1 Löschen der MIDI-Freischaltung 20
2.8.2 Anschließen eines MIDI-Geräts 20
2.8.3 Einstellen des MIDI-Kanals 20
2.8.4 Zuweisend der MIDI-Notes 21
2.8.5 Zuweisen der Funktions-Tasten 22
2.8.6 BEATSYNC 22
2.9 OPTION / Sonderkonfigurationsmöglichkeit für PAR und Fixture Section 22
2.9.1 Die Swapfunktion 22
2.9.2.1 Funktionsweise der Swap-Funktion 23
2.9.2.2 Arbeiten mit der Swap-Funktion 23
2.9.2 DMX-Wert Anzeige in Prozent 23
2.9.2.1 Umstellung auf Prozent-Anzeige 23
2.9.3 CHCTRL / Einstellung der Chase-Control Section 24
2.9.4 PARNUM / Numerierung der Par-Sektion 24
2.10 ACCESS / Eingabe der Passwörter 25
2.10.1 Eingabe des Master-Passworts 25
2.10.2 Eingabe der User-Passwörter 26
2.10.3 Abfrage der Passwörter 26
2.10.4 Abändern der Passwörter 26
3 Programmierfunktionen im Combi-Bereich **27**
3.1 Direktzugriff Fixture-Anwahl 27
3.2.1 Speichern von Fixture-Gruppen 27
3.2.2 Aufrufen von Fixture-Gruppen 28
3.2.3 Umschalten der Fixture-Fader Bänke 28
3.3 Die Highlight/Group-Taste 29
3.4 Einstellen der Moving-Light Parameter über die Encoder-Räder 29
3.4.1 Positionieren mit 16 Bit 30
4 Presets **31**
4.1 Einstellen und Abspeichern von Presets 31
4.2 Beschriften eines Presets 31
4.3 Abrufen eines Presets 32
4.4 Überblenden von Presets 32
5 Programmierhilfen für Pan- und Tiltwerte **33**

5.1 Fächer Funktion 33
5.1.1 Eingabe der Fächer-Funktion 33
5.2 Vorprogrammierte Bewegungsmuster 36
5.2.1 Phase-Funktion 37
6 Cues (Bühnenbilder) im Combi-Bereich 38
6.1 Programmieren und Speichern von Cues 38
6.1.1 Die Speicher-Matrix 39
6.1.2 Auswahl der abzuspeichernden Parameter 39
6.1.3 Die Cue-Tasten in Verbindung mit den Page/Bank-Tasten 40
6.1.4 Benennen von Cues 41
6.1.5 Eingabe der Fade-Zeit 41
6.1.6 Eingabe des Trigpoint 41
6.1.7 Eingabe der Release-Funktion (R-Link) 41
6.1.8 Arbeiten mit dem Release-Link 42
6.1.9 Eingabe und Arbeiten mit der Flash-Funktion 42
7 Editieren eines Cues 44
7.1 FLASH-Funktion 44
7.2 AUTFOL Automatische Aktivierung der Follow-Taste 45
7.2.1 Eingabe der Autfol-Funktion 45
7.2.2 Arbeiten mit der Autfol-Funktion 45
7.2.3 Deaktivieren der Autfol-Funktion 45
7.3 AUTSEL Funktion / Automatische Moving-Light Selektion 46
7.3.1 Eingabe und Löschung der AUTSEL Funktion 46
7.3 Editieren des Namens 46
7.4 Editieren der Moving-Lights Parameter (Einstellungen) 46
7.5 Kopieren eines Cues auf eine andere Cue-Taste 46
7.6 Einstellen des Release-Links (R-Link) 46
7.7 Abändern der Fade-Time 47
7.8 Abändern des Trigpoint 47
8 Cues im Fade-Mode aufrufen 48
9 Freeze Funktion 49
9.1 Eingabe der Freeze-Funktion 49
9.2 Löschen der Freeze-Funktion 49
9.2.1 Löschen der Freeze-Funktion für alle Parameter: 49
9.2.2 Löschen der Freeze-Funktion einzelner Parametern: 50
10. Follow Funktion 51
10.1 Programmieren der Follow-Funktion 51
10.1.1 Aktivieren der Follow-Funktion 51
10.1.2 Deaktivieren der Follow-Funktion 51
10.1.3 Löschen der Follow-Funktion 51
11 Chases (Lauflicht-Programme) im Fixture-Bereich 52
11.1 Programmieren von Chases aus Cues (Bühnenbildern) 52
11.1.2 Die Eingabe-Maske des Chases 53
11.1.3 Eingabe der Chase-Bezeichnung 53
11.1.4 Eingabe der Ablaufzeiten 53
11.1.5 Einfügen eines Chase-Steps 55
11.1.6 Überschreiben eines Chase-Schritt (Steps) 55
11.1.7 Löschen aller Schritte (Clear) 55
11.1.8 Löschen eines einzelnen Chase-Schrittes (Del St) 55
11.1.9 Verdoppeln eines Chase-Schrittes (Dup St) 55
11.1.10 Überschreiben (Beenden) eines Chases (R-Link) 55
11.1.11 Aufhebung der Loop-Funktion (Single) 56
11.1.12 Arbeiten mit der Block-Funktion (Block) 56
11.1.13 Zusammenfassen von Chase-Programmen (MERGE-Funktion) 57
11.1.13.1 Eingabe der Merge-Funktion 57
11.1.13.2 Aufheben der MERGE-Funktion 58
11.1.14 Die Geschwindigkeits-Gruppen (SGROUP) 58
11.1.14.1 Zusammenfassen von Chase-Programmen zu Geschwindigkeitsgruppen (Sgroup) 58
11.14.2 Deaktivieren einer Speed-Gruppe 58
11.1.15 Die Synchron-Start Funktion 59
11.1.15.1 Eingeben der Synchron-Start Funktion 59

11.1.15.2 Löschen der Synchron-Start Funktion 59
11.1.16 Die Sound-Funktion / Eingabe Beatcount 59
11.2 Erstellen von Chases über den Funktions-Generator 59
11.2.1 Einfache Programmierung mit dem Funktions-Generator 60
11.2.2 Die Ablauf-Grafik im Funktions-Generator 61
11.2.3 Erweiterte Programmierung mit dem Funktions-Generator (Create) 63
11.2.3.1 Seite eins im Funktions-Generator (Preset Auswahl) 63
11.2.3.2 Seite zwei im Funktions-Generator (Ablaufreihenfolge) 63
11.2.3.3 Programmieren einer Ablaufreihenfolge 65
11.2.3.4 Einfügen eines Schrittes 66
11.2.3.5 Löschen eines Schrittes 66
11.2.3.6 Benennen der Ablaufreihe 66
11.2.4 Seite drei und vier im Funktions-Generator (Ablaufmuster) 66
11.2.5 Seite fünf im Funktions-Generator (Lauflicht über mehr als zwei Einstellungen) 67
11.2.6 Seite sechs im Funktions-Generator (Einstellungen der Ablaufmuster) 68
12 Die MERGE und SPEEDGROUP Funktion 70
12.1. Eingabe der MERGE-Funktion (Übereinanderkopieren von Chasen) 70
12.1.2 Aufheben der MERGE-Funktion (Übereinanderkopieren von Chasen) 70
12.2.1 Zusammenfassen von Chase-Programmen zu Geschwindigkeitsgruppen (Sgroup) 70
12.2.2 Deaktivieren einer Speed-Gruppe 71
12.2.3 Die Synchron-Start Funktion 72
13 Die Chase-Control Sektion 73
13.1 Anwählen eines Chases zur Geschwindigkeits-Regulierung 73
13.2 Ändern der Geschwindigkeit über das Encoder-Rad (SPEED) 73
13.3 Ändern der Geschwindigkeit über die Learn-Taste 73
13.4 Manueller Schrittwechsel über die Go-Tasten 74
13.5 Wechseln der Laufrichtung (Direction) 74
13.6 Die Restart-Funktion 74
13.7 Die Sync-Funktion 74
13.8 Die Sound-Funktion 74
14 Editieren eines Chases im Combi-Bereich 76
14.1 LINK F- Funktion 76
14.2 SINGLE Funktion 76
14.3 FLASH Funktion 76
14.4 NAME 76
14.5 MODIFY 77
14.6 TRACE Funktion 77
14.7 R-LINK Funktion 77
14.8 S-GROUP Funktion 77
15 Sequences 78
15.1 Eingabe eines Sequence-Schrittes 78
15.2 Eingabe der Sequence-Bezeichnung 80
15.3 SINGLE Funktion 80
15.4 LINK F- Funktion 80
15.5 Eingabe der Ablaufzeiten 80
15.6 Eingabe der Ablaufarten 81
15.7 ID Funktion 81
15.8 GO-TO Funktion 81
15.9 DUP ST 81
15.10 DEL ST Funktion 81
15.11 CLEAR Funktion 82
15.12 BLOCK Funktion 82
15.13 LINK Funktion 82
15.14 RENUM Funktion 82
16 Editieren von Sequences 83
16.2 BLOCK Funktion 83
16.1 Chases oder CUES einen SEQUENCE-Schritt verlinken 84
17. Arbeiten mit Sequencen 86
17.1 Umschalten der Sequence-Bänke 86
17.2 Die Sequence-Control Sektion 86
17.2.1Geschwindigkeitsänderung von Sequenzen 86

18 Programmierfunktionen im Par-Bereich 88
18.1 Direktzugriff 89
18.2 ENCODE–Modus : 90
18.3 BLOCK – Modus : 90
18.4 HILITE – Modus : 91
18.5 PAROUT-Modus : 91
18.6 Der Numerische Block 92
18.7 Beschriften von PAR-Kanäle 93
18.8 Abspeichern von Presets 93
18.9.1 Aufrufen von Presets 94
18.9.2 Überlenden von Presets 94
19 Die List-Funktion 95
20. Datenspeicherung (BACKUP) 97
20.1 Diskette formatieren 97
20.2 Selektive Datenspeicherung 97
20.2.1 Speichern von Daten des All-Bereichs 98
20.2.2 Speichern der Daten des Timeline-Bereichs 98
20.2.3 Speichern von Daten des Memory-Bereichs 98
20.2.4 Speichern von Daten des Preset-Bereichs 98
20.2.5 Speichern von Daten des Config-Bereichs 98
20.2.6 Speichern von Daten des L-User-Bereichs 98
20.3. Die Directory (Bibliothek) 98
20.4 Laden von Daten 99
20.4.1 Laden aller Pultdaten (ALL) 99
20.4.2 Laden von Timeline-Daten 99
20.4.3 Laden von Memory-Dateien (Cues, Chases, Sequences) 99
20.4.4 Laden von Preset-Dateien 99
20.4.5 Laden von Config-Dateien 99
20.4.6 Laden von L-User-Dateien 100
20.5 Löschen einer Datei 100
21 Der Tool-Bereich 101
21.1 Die Sound-Funktion 101
21.2 REMOTE im Tool-Menü 101
21.2.1 Die MIDI-Grundeinstellung im REMOTE-Menü 101
21.2.1 Die Desk-Link Grundeinstellung im REMOTE-Menü 101
21.3 Der CD-Player 102
21.3.1 CD einlegen 102
21.3.2 CD abspielen 102
21.4 Einstellung des Datums und der Uhrzeit 102
21.5 INFO-Funktion 103
21.6 PANTIL Invertierung von Pan.-und Tiltkanälen 103
21.7 Die Test-Funktion 103
21.7.1 Test-Funktion Tasten 103
21.7.2 Test-Funktion Fader 103
21.8 Einstellung der Pult-Leuchten 104
21.9 Einstellung der Display-Helligkeit 104
22 Timeline-Programmierung (musiksynchron zu CD) 105
22.1 Einlegen einer CD im Timeline Menü 105
22.2 Grundeinstellung zur Timeline-Programmierung, LOOP 106
22.3 Einfache Timeline-Programmierung 107
22.3.1 Zuordnen von Cues und Chases (Events) 107
22.3.2 Verschieben von Cues und Chases 107
22.4 Komplexe Timeline-Programmierung 108
22.4.1 Die Block-Funktion 110
22.5 Editier-Funktionen im Timeline-Menü 112
22.5.1 Position des Events verschieben: 113
22.5.2 Abändern der Fadetime 113
22.5.3 Editieren eines Cues oder Chases 113
22.5.4 Löschen eines einzelnen Events 113
22.5.5 Löschen aller Events innerhalb eines Frames 113
22.6 Eine Timeline Show abspielen 113

23 Trackball 115
23.1 Die Tasten des Trackballs 115
23.2 Die Anwahl einer Fixture-Gruppe und die Einstellung von Pan-/Tilt-, bzw Fokus-Werten 115
23.3 Trackball in Verbindung mit der Highlight-Funktion. 116
24 Update über PC 117
24.1 Kurzanleitung zur Installation / Konfiguration des Licon1 Updater Programms 117
24.1.1 Installation des Licon 1 Updater 117
24.1.2 Aufruf 117
24.2 Updatevorgang 117
25 Löschen der Pult-Daten 119
25.1 Löschen aller Daten 119
25.2 Löschen der Config-Daten 120
25.3 Löschen der Preset-Daten 120
25.4 Löschen der Daten im Combi- Bereich 120
25.5 Löschen der Daten im PAR-Bereich 120
25.6 Löschen der Daten im Timeline-Bereich 120
25.7 Löschen der MIDI-Daten 121
26 Tastenbeschreibung 122
27 LICON 1 im Verleih 128
28 LICON 1 Kundenliste 129

1 Erste Schritte

1.1 Auspacken und anschließen

Mischpult
Anschlusskabel
Bedienungsanleitung
0-Modem Kabel
optional können Sie folgende Produkte erwerben:

Pultleuchten
Flightcase
Staubschutzhaube
Trackball

Überprüfen Sie die Vollständigkeit Ihrer Lieferung.
Stecken Sie das Netzkabel ein und vergewissern Sie sich, dass die Stromzufuhr der Einstellung des Netzteiles entspricht. Werksseitig werden alle Mischpulte auf 230V voreingestellt. Nach dem Einstecken des Controllers leuchtet die LED an der On/Off-Taste auf. Sollte die LED nicht leuchten, gib es an dem Netzteil noch einen Hauptschalter. Legen Sie diesen um und aktivieren Sie das Mischpult durch Drücken der On/Off-Taste.

1.2 Ändern der Eingangsspannung

Die Eingangsspannung der Licon 1 kann unterhalb des Netzeinbausteckers eingestellt werden. Zur Auswahl stehen 230V und 115V. Die Einstellung muss vor dem Einstecken des Pultes vorgenommen werden und erfolgt mittels geeignetem Werkzeug (z.B. Schraubendreher.) Der zwischen Netzeinbaubuchse und Netzeinbaustecker platzierte rote Schieber wird entweder nach rechts verschoben (er muss dabei einrasten), und zeigt dann 115V an, oder nach links (auch dabei muss er einrasten), und zeigt dann 230V an. Sollte bei dem von Ihnen bezogenen Pult kein roter Schieber am Netzteil sichtbar sein, bitten wir Sie vor der Spannungseinstellung kurz mit unserer Service-Abteilung Rücksprache zu halten.

1.3 DMX-Ausgänge

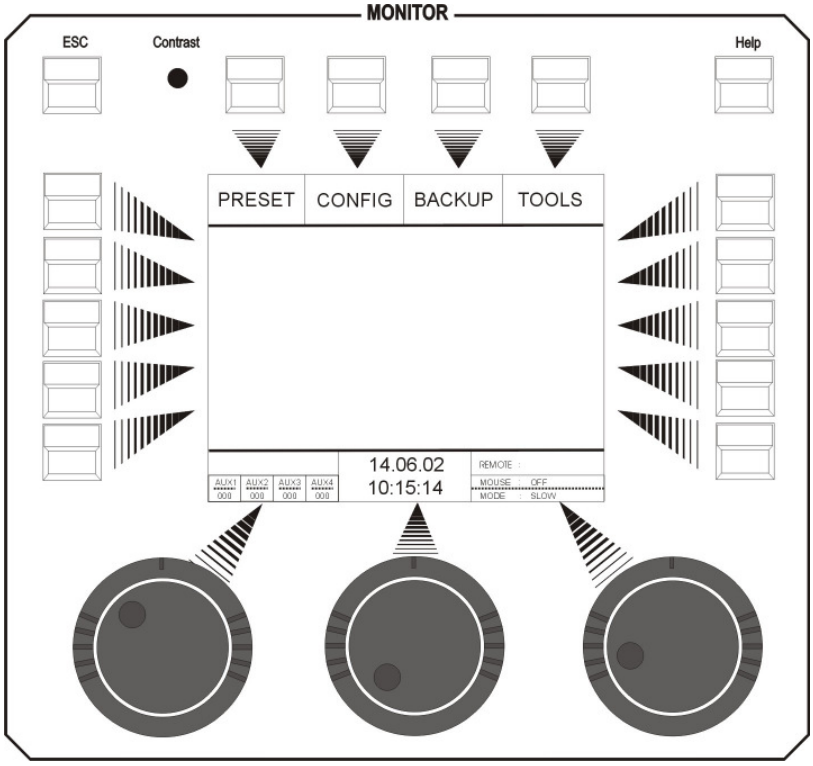
Die Licon 1 verfügt über 4 DMX-Buchsen. Die Buchsen sind 5-polig und folgendermaßen beleget:

Pin 1 → Masse
Pin 2 → Data –
Pin 3 → Data +
Pin 4 → nicht belegt
Pin 5 → nicht belegt

Da bei langen DMX-Linien im allgemeinen DMX-Merger oder DMX-Booster eingesetzt werden müssen, wurde die Licon 1 werksseitig mit einem DMX-Booster versehen. D.h. es stehen Ihnen pro DMX-Linie mit 512 Kanälen zwei Ausgangs-Buchsen zur Verfügung. Die Buchsen sind jeweils mit A1 und A2, bzw. B1 und B2 bezeichnet.

2 Voreinstellungen (CONFIG)

Um mit der Licon 1 richtig arbeiten zu können, müssen zuerst alle Geräte, auf die zugegriffen werden soll, im Setup angelegt werden. Dabei steht Ihnen eine umfangreiche Bibliothek zur Verfügung, aus der die gängigsten Scheinwerfer in die CONFIG kopiert werden können. Nach dem Einschalten der Licon 1 drücken Sie die Funktions-Taste CONFIG um ins Setup-Menü zu gelangen.

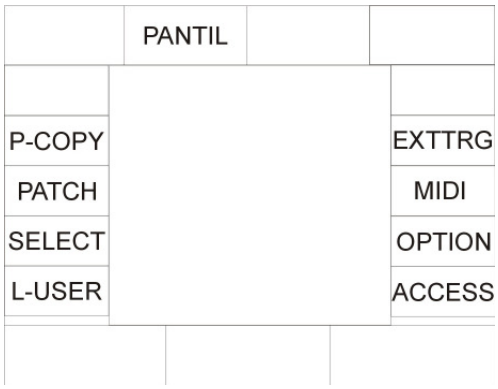


Folgender Display-Aufbau erscheint:

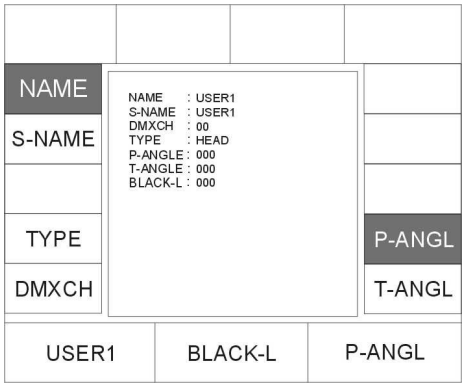
2.1 L-USER / Erstellen einer Fixture Konfiguration

Wenn Sie mit Fixtures, also Moving-Lights arbeiten, die noch nicht in der Bibliothek angelegt sind, dann müssen Sie zuerst eine Konfiguration für Ihr Fixture (Moving-Light) erstellen.
Dazu drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste CONFIG und anschließend die Funktions-Taste L-USER.

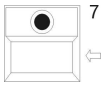
Folgender Display-Aufbau erscheint:



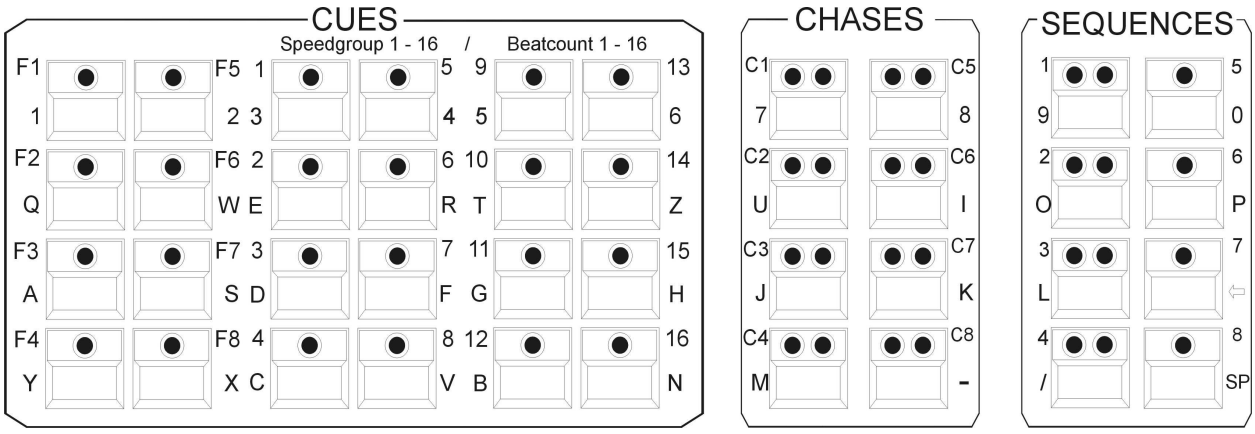
Mit dem linken Endcoder-Rad können Sie 20 verschiedene L-User Konfigurationen auswählen.



Nun geben Sie nacheinander die Daten des Gerätes ein. Mit den Funktions-Tasten links und rechts vom Display werden die jeweiligen Punkte aufgerufen. Wenn das Display-Feld invertiert dargestellt ist, dann können die Eingaben über die Doppelbelegung der Tasten in folgenden Felder gemacht werden: CUES, CHASES und SEQUENCES.



Vor den jeweiligen Eingaben, müssen Sie allerdings die Beschriftung der Felder mit der Pfeiltaste löschen.



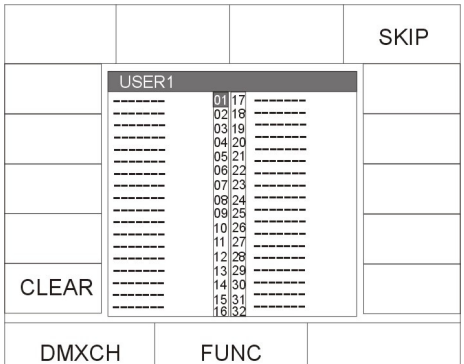
Die einzelnen Felder haben folgende Bedeutung:

NAME: Name des Moving-Lights, es stehen bis zu 20 Zeichen zur Verfügung

S-Name: Kurzname, der später im Display erscheinen wird, es stehen bis zu 6 Zeichen zur Verfügung

TYPE: Auswahlmöglichkeit zwischen Spiegel-Scan (→Mirror) und vollpositionierbarem Scheinwerfer (→ Head). Zur Eingabe drücken Sie die Taste TYPE, bis der gewünschte Typ im Display angezeigt wird. Wirkt sich nur auf Moving-Patterns aus.

DMXCH: Anzahl und Konfiguration der DMX-Kanäle über die das Moving-Light verfügt. Es stehen Ihnen pro Scheinwerfer 25 Funktions-Kanäle und 7 Festwert-Kanäle zur Verfügung. Bei den Funktionskanälen handelt es sich um Standard-Kanäle, wie zum Beispiel Pan, Tilt, Iris, Farbe, Gobo, Focus etc. Bei den Festwert-Kanälen handelt es sich um Kanäle, die nicht beim Programmieren verändert werden können. Sollte Ihr Scheinwerfer beispielsweise über einen Lamp on/off-Kanal verfügen, dessen Wert konstant bleibt, dann wird dieser Kanal unter „fixed“ angelegt und mit dem entsprechenden DMX-Wert versehen.



Nach dem Drücken dieser Taster erscheint folgendes Eingabe-Menü:
Nun ordnen Sie die einzelnen Funktionen Ihres Moving-Lights den DMX-Kanäle zu. Drehen Sie am mittleren Encoder-Rad (FUNC), bis die gewünschte Funktion erscheint und wechseln Sie dann durch Drehen des linken Encoder-Rades (DMXCH) zum nächsten DMX-Kanal. Die Bezeichnungen der einzelnen Funktionen entsprechen den Bezeichnungen der Tasten in der Feature-Selektion, über die später die Parameter aufgerufen werden. Sie können mit dem linken Encoder-Rad (DMXCH)

jeweils nur einen DMX-Kanal weiter schalten. Sollte dieser Kanal im Scheinwerfer nicht belegt, also keiner Funktion zugeordnet sein, dann können Sie die Zuordnung mit Hilfe der Funktionstaste SKIP überspringen.

Sollten Sie einen Kanal invertieren möchten, dann drücken Sie nach Eingabe der Funktion, die Funktions-Taste INVERS. Dies bezieht sich nicht auf Pan / Tilt.
Da die Licon 1 Dimmer und Shutter separat verwaltet muss bei Eingabe des Dimmer-, bzw. Shutter-Kanals eine zusätzliche Zuordnung eingegeben werden.

- Scheinwerfer mit Dimmer und Shutter auf einem Kanal:

Drücken Sie, nachdem Sie dem Shutter einen DMX-Kanal zugeordnet haben noch zusätzlich die Funktions-Tasten BRIGHT und BLACKO. Im Display erscheint dann in der Zeile neben dem Shutter zusätzlich ein B und ein O.

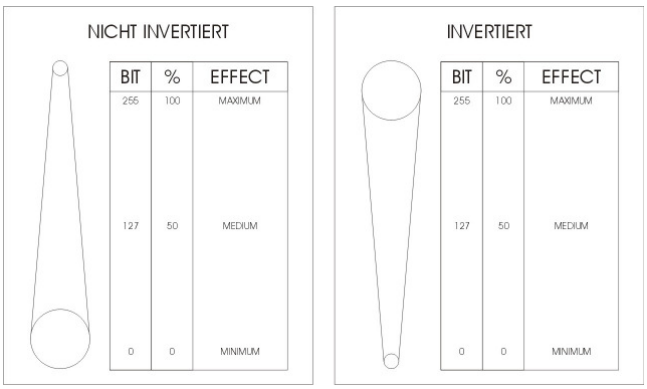
- Scheinwerfer mit getrennten Kanälen für Dimmer und Shutter

Drücken Sie, nachdem Sie dem Shutter einen DMX-Kanal zugeordnet haben zusätzlich die Funktions-Taste BLACKO. Im Display erscheint dann in der Zeile neben dem Shutter zusätzlich ein O.
Drücken Sie, nachdem Sie dem Dimmer einen DMX-Kanal zugeordnet haben zusätzlich die Funktions-Taste BRIGHT. Im Display erscheint dann in der Zeile neben dem Dimmer zusätzlich ein B.

Durch diese Eingaben stellen Sie sicher, dass Sie später die Helligkeit Ihrer Moving-Lights über die Fixtures-Fader regeln können.

Bei der Eingabe eines Festwert-Kanals erscheinen im Display hinter der Bezeichnung „fixed ..“ dreimal eine Null. Sie können nun über das rechte Encoder-Rad (VALUE) einen Wert eingeben. Dieser Wert ist feststehend und kann später beim Programmieren nicht verändert werden. (z.B. für Lamp on/off Befehle).

INVERS Mit dieser Funktions-Taste können Kanäle invertiert werden. (Ist bei einem Gerät z.B. die Iris so angelegt, dass sie bei einem DMX-Wert von 0 geöffnet und bei 255 geschlossen ist, können Sie den kompletten Kanal invertieren. Nach der Invertierung ist die Iris bei einem DMX-Wert von 0 geschlossen und bei 255 komplett geöffnet.
CLEAR Die Eingaben können jeweils über die Funktions-Taste CLEAR gelöscht werden.



Durch Drücken der Taste CLEAR wird die Eingabe gelöscht, die im Display invertiert dargestellt ist.

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

P-ANGL Eingabe des maximalen Ausschlagwinkels (Pan) des anzulegenden Moving-Lights. Die Eingabe erfolgt über das rechte Encoder-Rad. Wichtig, wenn Sie später mit vorprogrammierten Bewegungsmustern arbeiten. (Fehlende oder falsche Eingabe des P-ANGL. macht sich später evtl. bei Kreisbewegungen bemerkbar.)

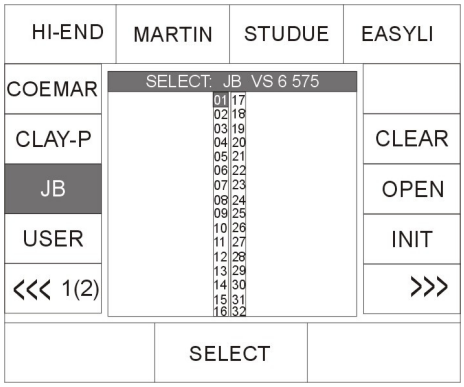
T-ANGL Eingabe des maximalen Ausschlagwinkels (Tilt) des anzulegenden Moving-Lights. Die Eingabe erfolgt über das rechte Encoder-Rad. Wichtig, wenn Sie später mit vorprogrammierten Bewegungsmustern arbeiten. (Fehlende oder falsche Eingabe des T-ANGL. macht sich später evtl. bei Kreisbewegungen bemerkbar.)

BLACK-L Mit dem mittleren Encoder-Rad haben Sie die Möglichkeit einen Wert von 0 – 255 einzugeben. Dieser Wert bestimmt die Fader-Stellung bei welcher der Blackout aktiviert wird. (Blackout-Level)
Wichtig: nicht auf den DMX-Wert 255 stellen!!!
→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste Escape verlassen

2.2 SELECT / CONFIG-Erstellung mit Hilfe der Fixture-Bibliothek

Wählen Sie aus dem Hauptmenü den Menüpunkt CONFIG durch Drücken der entsprechenden Funktions-Taste aus. Aktivieren Sie anschließend den Menü-Punkt SELECT .

Folgender Display-Aufbau erscheint:



Nun Wählen Sie über die Fixture-/Par-Selection Tasten die Fixture-Plätze (Tasten 1-32) aus, die belegt werden sollen. (Es kann immer nur eine Moving-Light Type während eines Initialisierungsvorgang ausgewählt werden. Der Vorgang muss also für jede unterschiedliche Moving-Light Type wiederholt werden).
Sobald die gewünschten Fixtureplatz-LEDs (Tasten 1-32) leuchten, können Sie im Display den gewünschten Moving-Light Typ mit dem mittlerem Endcoder-Rad (SELECT) anwählen. Im Display erscheinen die Felder der aktivierten Fixtureplatz und des angewählten Moving-Light Typs farblich invertiert . Durch Drücken der Funktions-Taste INIT wird nun die ausgewählte Moving-Light Type den ausgewählten Fixtureplätzen zugeordnet.
Sollen zusätzliche Moving-Light Typen den Fixtureplätzen (Tasten 1-32) zugeordnet werden, müssen zuerst die aktiven Tasten aus der Fixture-/Par-Selection deaktiviert werden (LEDs dürfen nicht mehr leuchten). Danach wählen Sie die gewünschten Fixtureplätze an und wiederholen dann den Initialisierungs-Vorgang, wie oben beschrieben.

Achtung:
Wird ein Moving-Light aus der Bibliothek kopiert so werden die PESET Namen mit kopiert.

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

2.2.1 Löschen einzelner Moving-Lights aus der Fixtureliste

Sollen ein oder mehrere Moving-Lights aus der Fixtureliste entfernt werden, dann müssen der/die Moving-Lights über die Fixture-/Par-Selektion (Tasten 1-32) aktiviert werden. Zum Löschen drücken Sie die Funktions-Taste OPEN im CONFIG/Select-Menü.

2.2.2 Löschen der gesamten Fixtureliste

Wenn Sie die komplette Fixtureliste löschen möchten, dann drücken Sie die Funktions-Taste CLEAR im CONFIG/Select-Menü. Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste YES.

2.3 PATCH / Zuordnen der Startadressen im Fixture Bereich

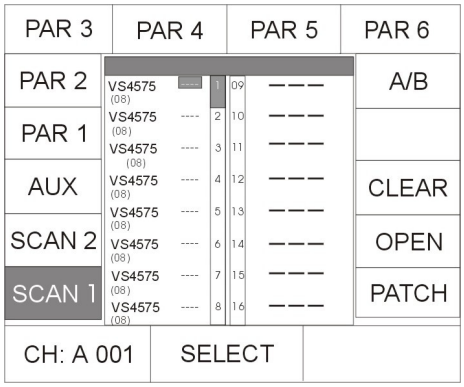
Nach dem Erstellen der Fixtureliste, müssen den einzelnen Moving-Lights die Startkanäle zugeordnet werden. Diese Zuordnung wird im CONFIG/PATCH-Menü vorgenommen.

Wählen Sie aus dem Hauptmenü den Menüpunkt CONFIG durch Drücken der entsprechenden Funktions-Taste aus.
Rufen Sie anschließend den Menüpunkt PATCH auf.

Es erscheint folgende Monitoranzeige:
Im Display erscheint die zuvor angelegte Fixtureliste. Dabei steht jeweils unter dem Namenskürzel die Kanalanzahl des Moving-Lights in Klammern. Aus Platzgründen gibt es in diesem Menü zwei Seiten für die Fixtureliste. Sie können per Tastendruck zwischen Seite 1 (Moving-Light Nr. 1 bis 16), genannt Scan

1 oder Fixtureliste 2 (Moving-Light Nr. 17 bis 32), genannt Scan 2 wählen. Der jeweils aktivierte Menü-Punkt wird invertiert dargestellt.

Die einzelnen Funktions-Tasten dienen zur Eingabe folgender Funktionen:



SCAN 1: DMX-Adressen für die Moving-Lights Nr. 1 – 16
SCAN 2: DMX-Adressen für die Moving-Lights Nr. 17-32
AUX: DMX-Adressen für die Aux-Regler
PAR1: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 1-16
PAR2: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 17-32
PAR3: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 33-48
PAR4: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 49-64
PAR5: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 64-80
PAR6: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 81-96
A/B: Wahl des DMX-Ausgangs
CLEAR: Löschen aller eingestellten Adressen
OPEN: Selektives Löschen einer DMX-Adresse
PATCH: Eingabe-Bestätigung
Linkes Encoder-Rad: Einstellung der DMX-Adressen
Mittleres Encoder-Rad: Bewegen des Cursors nach oben und unten
Rechtes Encoder-Rad: Bewegen des Cursors nach links und rechts

2.3.1 Eingabe der DMX- Startadressen im Fixture-Bereich

Nach dem Aufrufen des Menüpunktes PATCH ist automatisch das erste Moving-Light in der Liste aktiviert, und es wird der Startkanal 1, bzw. der erste freie Kanal vorgeschlagen. (DMX-Kanäle können nicht doppelt belegt werden!) Sollten Sie das Moving-Light Nr. 1 ab DMX-Kanal 1 Ausgang A betreiben wollen, dann bestätigen Sie mit der Funktions-Taste PATCH. Im Display wird nun das zweite Moving-Light invertiert dargestellt und der Controller schlägt automatisch den nächsten freien Kanal vor. (In unserem Beispiel Kanal Nr. 9, da die Varyscan 4 mit 8 Steuerkanälen betrieben werden). Wenn Sie diesen Kanal als Startkanal bestätigen möchten, dann drücken Sie erneut die Funktions-Taste PATCH. Sollten Sie einen anderen Startkanal wünschen, können Sie mit Hilfe des linken Encoder-Rades die benötigte Startadresse einstellen und wieder über die Funktions-Taste PATCH bestätigen.

Die Auswahl der Moving-Lights erfolgt über das mittlere Encoder-Rad .

Mit der Funktions-Taste A/B kann der Ausgang für die Moving-Lights fest gelegt werden .

→ dieser Programm-Punkt wird mit ESCAPE verlassen

2.3.2 Löschen einer bestimmten Startadresse

Soll eine bestimmte Startadresse gelöscht werden, dann wählen Sie das entsprechenden Moving-Light mit Hilfe des mittleren Encoder-Rades aus. Sobald es im Display invertiert dargestellt wird, kann die Startadresse durch drücken der Funktions-Taste OPEN im CONFIG/PATCH-Menü gelöscht werden.

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

2.3.3 Löschen aller Startadresse

Sollen alle Startadressen gelöscht werden, dann drücken Sie die Funktions-Taste CLEAR im CONFIG/PATCH-Menü. Nun erscheint folgende Auswahl im Display:

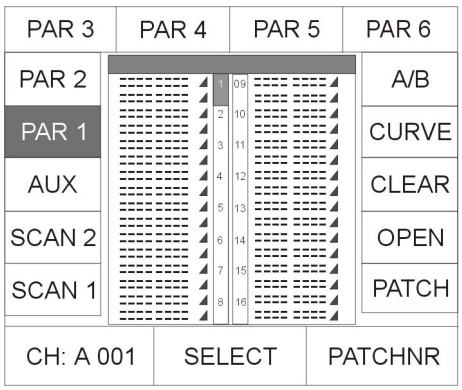
Der Löschvorgang erfolgt sofort, nachdem eine der Funktions-Tasten ALL, SCAN, AUX oder PAR gedrückt wurde. Es erfolgt keine zusätzliche Sicherheitsabfrage. Soll keine Startadresse gelöscht werden, drücken Sie auf die Taste ESC.

ALL:	Startadressen aller angelegten DMX-Geräte löschen
SCAN:	Moving-Lights Startkanäle löschen
AUX:	Startadressen der AUX-Regler löschen
PAR:	DMX-Zuordnung der Dimmer/PAR Kanäle löschen

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

2.4 PATCH / Zuordnen der DMX-Kanäle im PAR-/AUX-Bereich

Die Zuordnung der DMX-Kanäle für die AUX- und Par-Sektion erfolgt, ebenso wie die Zuordnung der DMX-Kanäle im Fixture Bereich, im PATCH-Menü. Nachdem Sie im CONFIG-Menü den Menü-Punkt PATCH aufgerufen haben, erscheint nach Anwahl der PAR1-Taste folgender Display-Aufbau:



Die einzelnen Funktions-Tasten dienen zur Eingabe folgender Funktionen:

SCAN 1: DMX-Adressen für die Moving-Lights Nr. 1 – 16
SCAN 2: DMX-Adressen für die Moving-Lights Nr. 17-32
AUX: DMX-Adressen für die Aux-Regler
PAR1: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 1-16
PAR2: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 17-32
PAR3: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 33-48
PAR4: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 49-64
PAR5: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 64-80
PAR6: DMX-Adressen für die Dimmer-Kanäle 81-96
A/B: Wahl DMX-Ausgang
CLEAR: Löschen aller eingestellten Adressen
OPEN: Selektives Löschen einer DMX-Adresse
PATCH: Eingabe-Bestätigung
Linkes Encoder-Rad: Einstellung der DMX-Adressen
Mittleres Encoder-Rad: Bewegen des Cursors nach oben und unten
Rechtes Encoder-Rad: Bewegen des Cursors nach links und rechts

2.4.1 Eingabe der DMX-Adressen (Startadressen) im PAR- und AUX-Bereich

Sie können jeder Par-Taste (1-32) bis zu vier DMX-Adressen zuordnen. Dazu wählen Sie im Menü PATCH PAR 1 aus. Nun können Sie über den mittleren und rechten Encoder-Rad die Taste in der Fixtuer-/PAR-Selektion anwählen, für die Sie DMX-Adressen eingeben möchten. Über den linken Encoder-Rad geben Sie die Kanal-Zahl an.
Da bei der Licon 1 zwei getrennte DMX-Ausgänge zur Verfügung stehen, müssen Sie angeben, ob die Ausgabe über Ausgang A oder Ausgang B stattfinden soll. Die Umstellung zwischen beiden Ausgängen erfolgt durch Drücken der Funktions-Taste A/B.

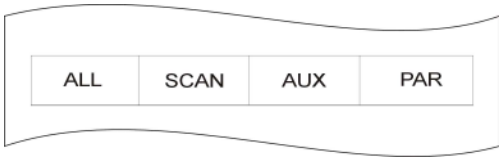
Die Zuordnung des Kanals erfolgt durch Drücken der Funktions-Taste PATCH.

Der Cursor springt nach jeder Bestätigung durch die Funktions-Taste eine Position weiter und es wird automatisch der nächste freie DMX-Kanal vorgeschlagen, der wiederum nur mit PATCH bestätigt werden muss.

2.4.2 Selektives Löschen eingegebener DMX-Kanäle

Wenn die DMX-Zuordnung einer einzelnen Taste gelöscht werden soll, dann wählen Sie diese über das mittlere Encoder-Rad an und drücken anschließend die Funktions-Taste OPEN.

2.4.3 Löschen aller eingegebenen DMX-Kanäle



Zum Löschen der eingegebenen DMX-Kanäle drücken Sie die Funktions-Taste CLEAR.
Im Display erscheint dann folgender Aufbau:

Der Löschvorgang erfolgt sofort, nachdem eine der Funktions-Tasten ALL, SCAN, AUX oder PAR gedrückt wurde. Es erfolgt keine zusätzliche Sicherheitsabfrage. Soll keine Startadresse gelöscht werden, drücken Sie auf die Taste ESC.

ALL:	Startadressen aller angelegten DMX-Geräte löschen
SCAN.	Moving-Lights Startkanäle löschen
AUX.	Startadressen der AUX-Regler löschen
PAR.	DMX-Zuordnung der Dimmer/PAR Kanäle löschen

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

2.4.4 Eingabe der Dimmer-Kurve

Sie können im Par- und AUX-Bereich bei jedem Kanal zwischen folgenden drei Arbeitsweisen wählen:

Lineare Dimmerkurve

Exponentielle Dimmerkurve

Schaltfunktion (Schaltet ab einem Wert von 127)

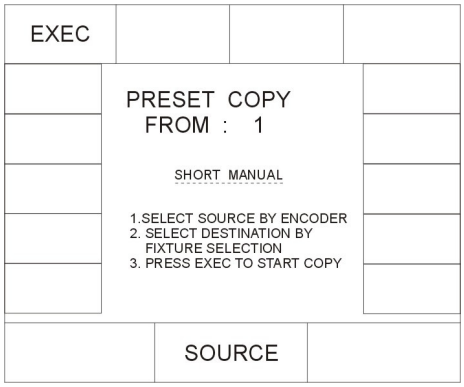
Die Eingabe der Arbeitsweise erfolgt durch Drücken der Funktions-Taste CURVE.
Im Display können Sie an der Grafik erkennen, in welchem Modus der Kanal eingegeben wurde.

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

2.5 P-COPY Kopieren von Presets

Die Kopier-Funktion ermöglicht es Presets zu kopieren, nachdem die Fixture-Liste in der CONFIG abgeändert wurde. Die Funktion greift auf alle Parameter der Moving-Lights zu, ausgenommen Pan/Tilt und Moving- Patterns, da es keinen Sinn macht, Positions-Presets zu kopieren.

PAR-Presets können nicht kopiert werden.



Um in das Preset-Copy Menü zu gelangen drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste CONFIG und anschließend die Funktions-Taste P-COPY.
Nun wählen Sie über das mittlere Encoder-Rad (SOURCE) das Moving-Light aus, dessen Presets als Quelle dienen sollen.
Anschließen wählen Sie über die Fixture-/Par-Selection (Tasten 1-32) Tasten die Moving-Light Plätze an, auf die die Presets kopiert werden sollen.

ACHTUNG: Die Presets werden auf alle Plätze in der Fixture-/PAR-Selektion kopiert, deren LED leuchtet.

Der Prozess wird durchgeführt, sobald die Funktions-Taste EXEC (execute / ausführen) gedrückt wurde.

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

2.6 PANTIL / Invertieren der Pan- und Tilt-Kanäle

Das Invertieren der Pan- und Tilt-Kanäle kann in zwei unterschiedlichen Menüs erfolgen. Wenn die Invertierung dauerhaft bestehen soll, dann kann dies im Config-Menü durchgeführt werden.
Sollte die Invertierung jedoch nach dem Erstellen von Presets wieder gelöscht werden, wie dies im Live-Bereich häufig der Fall ist, dann ist es sinnvoller die Invertierung im Tools-Menü vorzunehmen. Das Invertieren im Tools-Menü bieten den Vorteil, dass gespeicherte Presets nicht verändert werden, wenn die Invertierung geändert oder gelöscht wird.

Das Invertieren der Pan- und Tilt-Kanäle erfolgt im CONFIG-Menü unter dem Menü-Punkt PANTIL.

Nach dem Aufrufen dieses Menüpunktes erscheint eine Fixtureliste mit allen 32 Moving-Light Plätzen. Sie können nun über die Fixture-/Par Selektion (Tasten 1-32) die gewünschten Moving-Lights anwählen. Die Invertierung erfolgt anschließend über die Funktions-Tasten INVPAN bzw. die INVTIL. Sobald auf dem Display eine invertierte Darstellung gezeigt wird, war die Umstellung erfolgreich.

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

2.6.1 Aufhebung einer Pan- oder/und Tilt-Invertierung

Sollte eine Pan- oder/und Tilt-Invertierung nicht mehr benötigt werden, erfolgt das Löschen in der gleichen Reihenfolge, wie die Eingabe.
Sie wählen zuerst die Moving-Lights , bei denen die Invertierung aufgehoben werden soll, über Ihre Fixture-/Par Selektion (Tasten 1-32) an. Danach drücken Sie die Funktions-Taste INVPAN oder INVTIL. Sobald die Display-Darstellung nicht mehr invertiert ist, war die Umstellung erfolgreich.

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

2.6.2 Vertauschen des Pan- und Tiltkanals

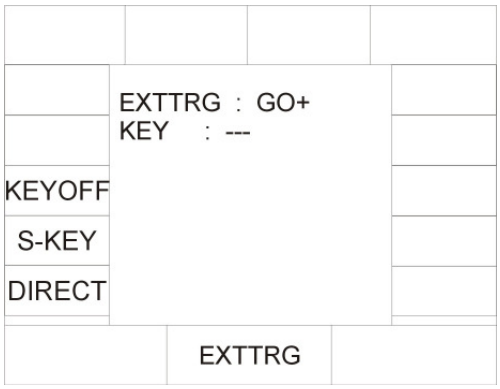
Das Vertauschen der Pan- und Tilt-Kanäle erfolgt im CONFIG-Menü unter dem Menü-Punkt PANTIL.Nach dem Aufrufen dieses Menüpunktes erscheint eine Fixtureliste mit allen 32 Moving-Light Plätzen. Sie können nun über die Fixture-/Par Selektion (Tasten 1-32) die gewünschten Moving-Lights anwählen. Möchten Sie nun den PAN-Kanal mit dem TILT-Kanal tauschen, so drücken Sie die Funktions-Taste X-CHG .
Sobald auf dem Display eine invertierte Darstellung gezeigt wird, war die Umstellung erfolgreich.
Diese Funktion wird durch erneutes Drücken der Funktions-Taste X-CHG aufgehoben.

2.7 EXTTRG / Einstellung zum Triggern von Extern

Die Extern-Trigger Funktion ermöglicht es durch einen Fussschalter maximal zwei unterschiedliche Tasten zu aktivieren. Die Extern-Trigger funktion arbeitet nur im Combi-Bereich.

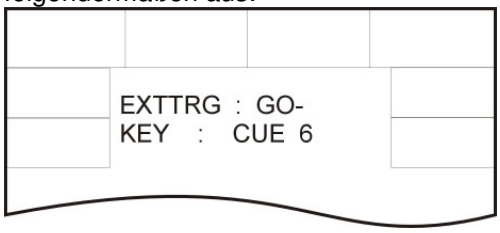
2.7.1 Zuordnung der Tasten unabhänig von PAGE/BANK

Aktivieren Sie das Menü durch Drücken der Funktionstaste EXTTRG.
Folgender Display-Aufbau erscheint:



Nun können Sie über das mittlere Encoderrad entweder GO – oder GO + einstellen.
Dabei stehen die Bezeichnungen jeweils als Platzhalter für die Taste, die zugeordnet wird.
Nachdem Sie entweder GO – oder GO + eingestellt haben drücken Sie die Taste, die anschließend über den Fussschalter abgerufen werden soll. Sie können die Zuordnung im Display überprüfen.

Sollten Sie dem Befehl GO – die Cue-Taste CUE6 zugewiesen haben, sieht Ihr Display-Aufbau folgendermaßen aus:



Wenn Ihr Fussschalter zwei Schaltbereich hat, können Sie auch der zweiten GO-Funktion eine Taste zuweisen. Stellen Sie dazu über das mittlere Encoderrad die zweite GO-Funktion ein und wiederholen Sie den oben aufgeführten Vorgang.

Abrufen einer Tastenzuordung über den Fussschalter

Wenn während des Show-Ablaufs über den Fussschalter eine in dieser Form zugeordnete Taste abgerufen wird, dann wird automatisch die aktuelle Voreinstellung PAGE/BANK übernommen.

Beispiel: Sie haben GO – die Taste Chase 1 zugewiesen.
Wenn nun während des Showablaufs z. B. Page 2, Bank D aktiv ist und der Fussschalter (GO-) betätigt wird, dann wird automatisch das Lauflicht aufgerufen, das auf Page 2, Bank D, Taste M1 abgelegt wurde. Wenn die PAGE/BANK Einstellung z.B. Page 1, Bank C aktiv ist, dann wird der Chase aktiviert, der zuvor auf mit dieser Einstellung gespeichert wurde.

Die Zuweisung einer Taste erfolgt also unabhängig von den tatsächlich aktiven Pages oder Bänken

→ verlassen Sie das Menü durch Drücken der Escape-Taste

2.7.2 Zuordung von Funktionstasten

Sie können über den Fussschalter auch die Funktionstasten des Displays abrufen.
Dazu stellen Sie über das mittlere Encoderrad entweder GO – oder GO + ein und drücken anschließend die Funktionstaste, die über den Fusschalter abgerufen werden soll. Sollte es sich bei der gewünschten Funktionstaste um die Funktionstasten Nr. 1, Nr. 2, Nr. 3, Nr.13, Nr. 14 oder die Escape-Taste handeln, können diese nicht durch Drücken der entsprechenden Taste aufgerufen werden, sondern durch mehrmaliges Drücken der Funktionstaste S-KEY.
Die Zuweisung wird im Display folgendermaßen dargestellt.

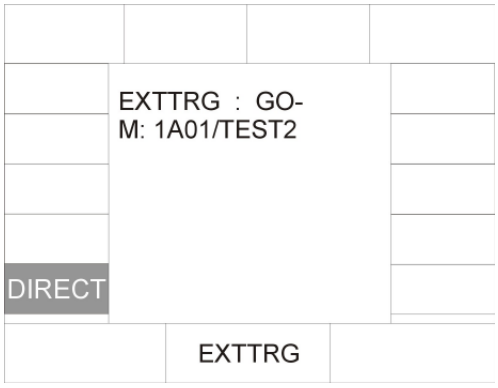
Sie können die Eingabe mit der zweiten GO-Funktion wiederholen, oder eine andere Taste zuordnen.

→ verlassen Sie das Menü durch Drücken der Escape-Taste

2.7.3 Zuordnung der Tasten abhänig von PAGE/BANK

Wenn Sie dem Fussschalter eine bestimmte Taste einer zuvor festgelegten PAGE/BANK Einstellung zuordnen möchten funktioniert dies folgendermaßen.

Stellen Sie über das mittlere Encoderrad entweder GO+ oder GO- ein.
Drücken Sie die Funktionstaste DIRECT



Anschließend drücken Sie nacheinander die gewünschte Page, Bank und Cue/Chase/Sequence Taste.
Im Display wird die jeweilige Zuordnung bestätigt.

→ verlassen des Menü-Punkts durch erneutes Drücken der Funktionstaste DIRECT

2.8 Die MIDI-Funktion

Über die MIDI-Funktion können Sie die Licon 1 komplett fernsteuern. Ob die Licon 1 über ein MIDI-Keyboard oder einen MIDI-Sequenzer angesteuert werden soll ist egal, die Arbeitsweise ist die gleiche. Sie können jeder Taste an der Licon 1 eine MIDI-Note zuweisen. Wichtig ist, dass Sie die MIDI-Sektion freischalten. Die aktuelle MIDI-Einstellung können Sie im Hauptmenü (Mainmenü) in dem Bereich REMOTE erkennen.

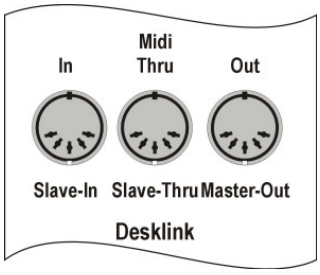
Eine Freischaltung können Sie an der Displaydarstellung:
„Remote : MIDI“
erkennen2.7.1 Freischalten der MIDI-Sektion

Die MIDI-Freischaltung wird im REMOTE-Menü (welches ein Untermenü des TOOL-Menüs ist) eingestellt.
Das TOOL-Menü kann aufgerufen werden, wenn das Display das Hauptmenü anzeigt. Drücken Sie die Funktions-Taste TOOL. In dem Tool-Menü können Sie durch Drücken der Funktions-Taste REMOTE, in das Remote-Menü gelangen. Dieses Menü ist für die Fernsteuer-Einstellungen der Licon1 zuständig ist. Schalten Sie die MIDI-Funktion durch Drücken der Funktions-Taste MIDI frei.

2.8.1 Löschen der MIDI-Freischaltung

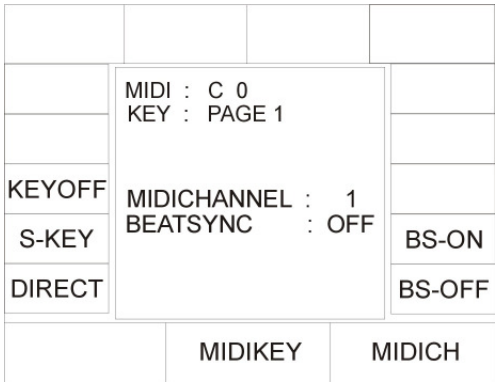
Die MIDI-Freischaltung wird im REMOTE-Menü (welches ein Untermenü des TOOL-Menüs ist) eingestellt.
Das TOOL-Menü kann aufgerufen werden, wenn das Display das Hauptmenü anzeigt. Drücken Sie die Funktions-Taste TOOL. In dem Tool-Menü können Sie durch Drücken der Funktions-Taste REMOTE, in das Remote-Menü gelangen. Dieses Menü ist für die Fernsteuer-Einstellungen der Licon1 zuständig ist. Schalten Sie die MIDI-Funktion durch Drücken der Funktions-Taste OFF aus.

2.8.2 Anschließen eines MIDI-Geräts



MIDI-Geräte werden mit einem handelsüblichen 5-pol. MIDI-Kabel an der Licon 1 angeschlossen. Auf der Rückseite der Licon1 befinden sich die MIDI Anschlüsse. Stecken Sie Ihr MIDI-Kabel in die MIDI-Buchse IN ein und verbinden Sie den Stecker des Kabels dann mit Ihrem MIDI-Gerät (MIDI-OUT Buchse).

2.8.3 Einstellen des MIDI-Kanals

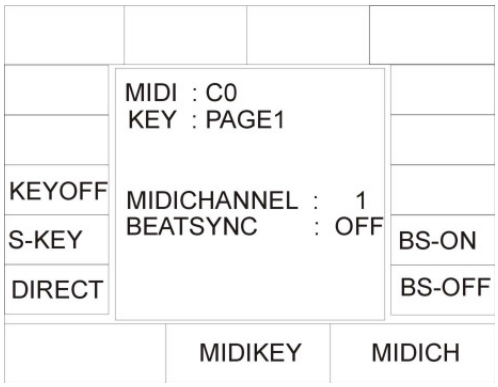


Sie haben die Möglichkeit zwischen 16 MIDI-Kanälen aus zuwählen. Die Licon1 reagiert nur auf die MIDI-Befehle die auf den eingestellten Kanal empfangen werden. Die Einstellung wird im CONFIG/MIDI-Bereich gemacht. Die Eingabe erfolgt mit dem rechten Encoder-Rad (MIDICH) und wird im Display grafisch dargestellt:

2.8.4 Zuweisend der MIDI-Notes

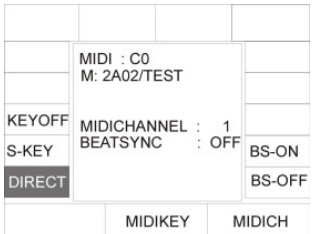
Die Zuweisung der MIDI-Notes mit angeschlossenem MIDI-Gerät.

Wichtig:
Wenn im Display das Funktions-Feld DIRECT nicht invertiert dargestellt ist, dann wird bei der Zuordnung der Cue-, Chase- und Sequence-Tasten jeweils nur auf Page1, Bank A zugegriffen.



Wenn das Funktions-Feld DIRECT invertiert im Display dargestellt wird können auch Cues, Chases und Sequences zugeordnet werden, die auf den restlichen Pages bzw. Bänken abgelegt sind.

Rufen Sie das MIDI-Menü durch Drücken der Funktions-Tasten CONFIG und MIDI auf. Nun drücken Sie eine Taste des angeschlossenen Keyboards. Im Display wir die MIDI-Note (z.B. G 5) angezeigt. (Es gibt eine voreingestellte Zuweisung von Cues, Chases und Sequences, die jedoch nicht bindend ist. Sie kann einfach durch Anwahl einer anderen Cue, Sequence oder Chase-Taste geändert werden.)



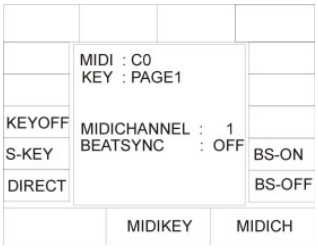
Um der MIDI-Note nun ein Cue (Bühnenbild) zuzuweisen, drücken Sie auf die Cue-Taste, auf der das entsprechende Bühnenbild später abgespeichert wird.
Die Zuweisung können Sie im Display überwachen.
Achten Sie darauf, dass Sie auf die Pages 2 und 3 und die Bänke B,C und D nur zugreifen können, wenn die Funktions-Taste invertiert dargestellt wird!

Die Zuweisung der MIDI-Notes ohne angeschlossenes MIDI-Gerät

Wenn Sie zum Zuweisen der MIDI-Notes kein MIDI-Geräte zur Verfügung haben, dann können Sie die MIDI-Notes über das mittlere Encoder-Rad anwählen. Die Zuordnung zu den Tasten der Cue-, Chase- und Sequence-Sektion erfolgt dann durch Drücken der entsprechenden Taste. Auch hierbei gilt wieder:

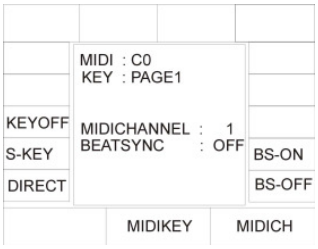
Achten Sie darauf, dass Sie auf die Pages 2 und 3 und die Bänke B,C und D nur zugreifen können, wenn die Funktions-Taste invertiert dargestellt wird!

2.8.5 Zuweisen der Funktions-Tasten



Die Funktions-Tasten sind mit DISP bezeichnet. Sie können diese Tasten wie unter „Einstellen von MIDI-Notes mit angeschlossenen MIDI-Gerät“ beschrieben ist speichern.
Die Funktions-Tasten DISP1, DISP2, DISP 3, DISP 13, DISP 14 oder die Taste ESC können Sie nur über die Funktions-Taste S-KEY eingestellt werden. Drücken Sie so oft auf die Funktions-Taste S-KEY, bis die gewünschte Taste im Bereich
z.B. „ KEY : DISP 13 „ erscheint.

2.8.6 BEATSYNC



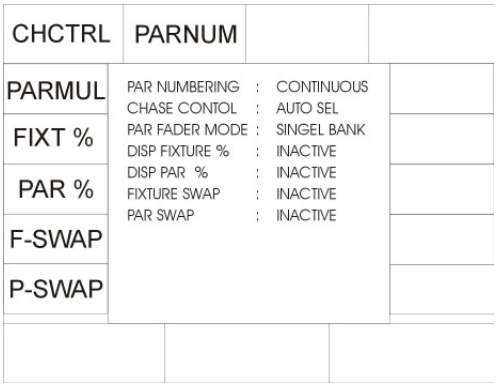
Mit der BEATSYNC-Funktion können Sie wenn z.B. eine Sequenzer angeschlossen ist und über eine Beatsync-Funktion verfügt, den Chases (Lauflichtern) oder Sequences (Programmen) statt der Sound-Funktion die Beatsync-Funktion zuordnen. Das heißt, soll Ihr Chase oder Sequence im gleichen Takt weiterschalten wie Ihr Sequenzer läuft, drücken Sie CONFIG/MIDI-Bereich die Funktions-Taste BS-ON. Im Display können Sie im Bereich BATESYNC: ON erkennen, dass der Beatsync aktiv ist. Schalten Sie nun Chase oder Sequences im CHASE-CONTROL oder SEQUENCE-CONTROL auf Sound“ so reagieren sie auf den Beatsync. Mit der Funktions-Taste BS-OFF kann der Beatsync wieder deaktiviert werden.

2.9 OPTION / Sonderkonfigurationsmöglichkeit für PAR und Fixture Section

2.9.1 Die Swapfunktion

Die Swap-Funktion greift auf die Par- und Fixture-Fader zu. Sie wird im Config-Menü aktiviert. Die Arbeitsweise der Swap-Funktion wird im Kapitel 2.9.1.2 Arbeiten mit der Swap-Funktion beschrieben.

Die Grundeinstellung zur Swap-Funktion wird im Config/Options Menü gemacht. Drücken Sie zuerst die Funktions-Taste CONFIG und anschließend die Funktions-Taste OPTION.



Folgender Display Aufbau ist zu sehen:

Die Zuordnung der Swap-Funktion kann selektiv für Par- und Fixture-Fader getroffen werden, wobei auch eine kombinierte Swap-Funktion möglich ist.

Aktivieren der Swap-Funktion
Die Swap-Funktion wird durch Drücken der zugeordneten Funktions-Taste aktiviert.
Es gibt jeweils für Par- und Fixture-Fader getrennt, drei mögliche Zuordnungen.

Zuordung Fixture: Status (wird im Display dargestellt):

Display Darstellung:

Standard:	INACTIVE.	Funktion deaktiviert
Einmaliges Drücken der Funktions-Taste F-SWAP	FIXTURE:	Funktion greift auf die Fixture-Fader zu
Doppeltes Drücken der Funktions-Taste F-SWAP:	FIXT + PAR:	Funktion greift auf die Fixture-Fader und die Par-Fader zu (wenn die Swap-Taste in Verbindung mit einer **Fixture**-Flash-Taste gedrückt wurde)

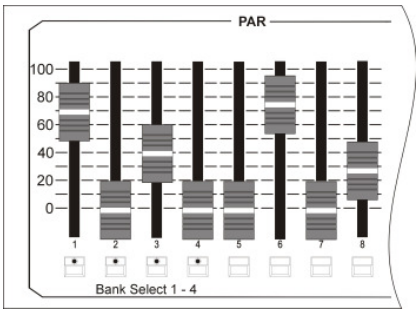
Zuordung Par: Status (wird im Display dargestellt):
Display Darstellung:

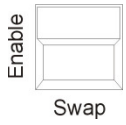
Standard:	INACTIVE.	Funktion deaktiviert
Einmaliges Drücken der Funktions-Taste P-SWAP:	PAR:	Funktion greift auf die Fixture-Fader zu
DoppeltesDrücken der Funktions-Taste P-SWAP:	FIXT + PAR:	Funktion greift auf die Fixture-Fader und die Par-Fader zu (wenn die Swap-Taste in Verbindung mit einer **Par**-Flash-Taste gedrückt wurde)

2.9.2.1 Funktionsweise der Swap-Funktion

Die Swap-Funktion setzt alle Ausgabewerte der Fader im Par- und Fixture-Bereich auf Null, ausgenommen die Fader, deren zugeordnete Flash-Tasten gleichzeitig mit der Swap-Taste gedrückt werden.

2.9.2.2 Arbeiten mit der Swap-Funktion





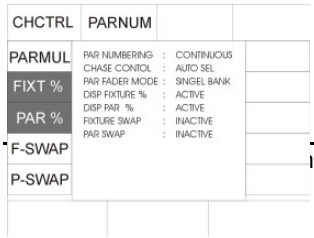
Die Helligkeitsausgabe im Fixture- und im Par-Bereich wird über die entsprechenden Fader geregelt. Wenn nun die Swap-Taste in Verbindung mit einer der Flash-Taster, die unterhalb eines Faders angeordnet sind, gedrückt wird, dann wird die Helligkeitsausgabe aller anderen Fader auf „Null“ gesetzt, nur die Werte, die über den/die Fader gesteuert werden, der angewählt ist, werden weiterhin ausgegeben. Abhängig von der Einstellung in der Config greift die Swap-Funktion auf die Par-Fader, die Fixutre-Fader oder beide Fader-Bänke zu.

2.9.2 DMX-Wert Anzeige in Prozent

DMX-Werte können in der Licon1 in Werten von 000 bis 255 oder in Prozent von 000 – 100. Diese Einstellung kann unabhängig für PAR- oder Fixture-Werte eingegeben werden

2.9.2.1 Umstellung auf Prozent-Anzeige

Rufen Sie das Menü Config/Option durch drücken der entsprechenden Funktions-Tasten auf.
Das Display wird folgenden Aufbau zeigen:



Um die Prozent-Funktion zu aktivieren drücken Sie nun die Funktions-Taste FIXT % oder/und PAR %.
Im Display wird die aktivierte Funktion folgendermaßen dargestellt:

Zusätzlich wird im Display ein Prozent-Zeichen angezeigt:

Zum Deaktiveren der Prozent-Funktion, wiederholen Sie den Vorgang. Wenn die Funktions-Felder nicht mehr invertiert dargestellt ist, war die Umstellung erfolgreich

2.9.3 CHCTRL / Einstellung der Chase-Control Section

Wenn die CHCTRL-Funktion nicht aktiviert ist (Display-Darstellung: CHASE CONTROL : MANUAL SEL) kann automatisch der im Combi-Bereich zuletzt aktivierte Chase über die Chase-Control Sektion gesteuert werden.

Wenn die CHCTRL-Funktion aktiviert ist (Darstellung im Display invertiert, CHASE CONTROL : MANUAL SEL), dann ist immer der Chase über die Chase-Control Sektion steuerbar, der über die Tastenkombination Select + Chase-Taste angewählt wurde.

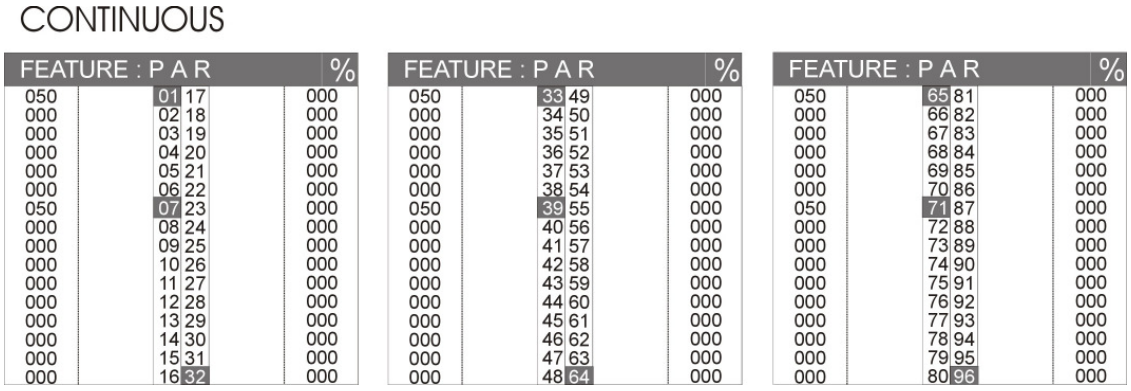
Diese Funktion gilt im Combi-Bereich, da im PAR-Bereich grundsätzlich alle Chases über die Tastenkombination
Select + Chase-Taste aktiviert werden.

2.9.4 PARNUM / Numerierung der Par-Sektion

Die PARNUM-Funktion ermöglicht es dem Benutzer die drei im Display zur Verfügung stehenden PAR-Seiten entweder je Seite von 1 – 32, oder fortlaufend von 1 – 96 zu numerieren.

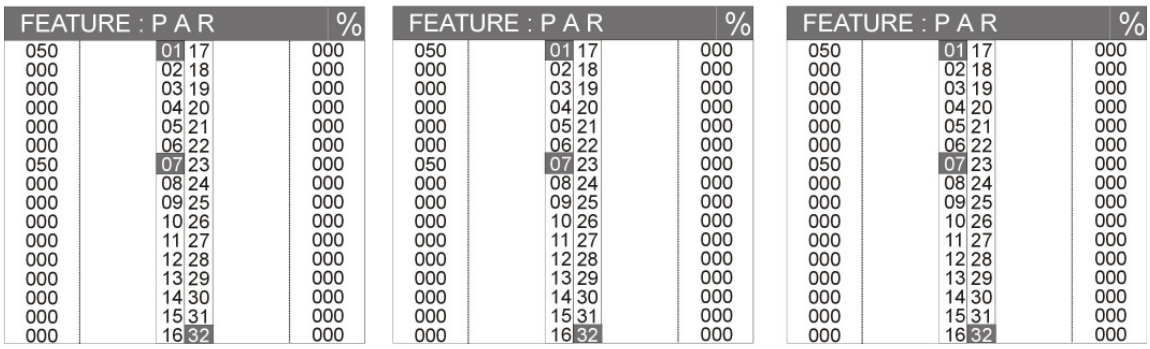
Numerierung fortlaufend:
PARNUM nicht invertiert, Displaydarstellung:
PAR NUMBERING : CONTINUOUS

Darstellung der PAR-Kanäle:



Numerierung je Seite:
PARNUM invertiert, Displaydarstellung:
PAR NUMBERING : SINGLE PAGE

SINGLE PAGE

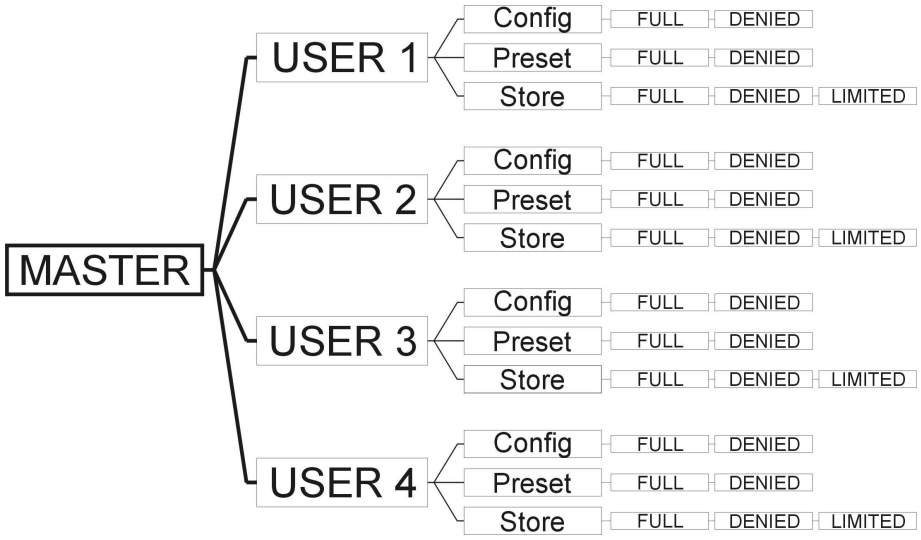


2.10 ACCESS / Eingabe der Passwörter

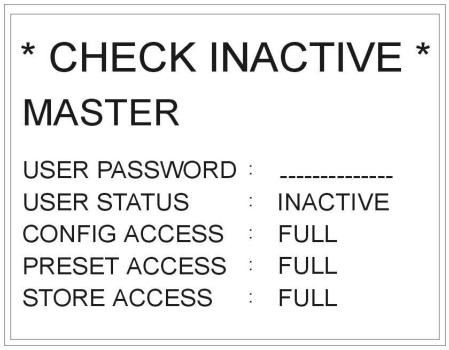
Sie können bei der Licon1 unterschiedliche Passwort-Ebenen aktivieren.

Insgesamt stehen ein Masterpasswort und vier User-Passwörter zur Verfügung. Dabei können den einzelnen Usern unterschiedliche Zugriffsmöglichkeiten freigeschaltet werden.

Das Master-Passwort ist dabei allen anderen übergeordnet und Sie können die User-Passwörter nur nach Eingabe des Master-Passworts abändern.



2.10.1 Eingabe des Master-Passworts



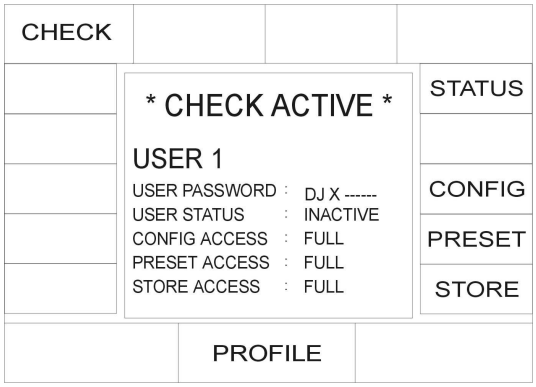
Drücken Sie im CONFIG-Menü die Funktions-Taste ACCESS. Folgender Display-Aufbau erscheint:

Geben Sie zuerst das Master-Passwort ein. Dazu stehen Ihnen die doppelt belegten Tasten aus den Bereichen: Cues, Chases und Sequences zur Verfügung.

Sobald diese Eingabe getätigt wurde erscheint auf Ihrem Display eine weitere Funktions-Taste mit der Bezeichnung CHECK. Durch Drücken dieser Funktions-Taste wird die Passwort-Funktion aktiviert oder deaktiviert. Wenn die Passwort-Funktion aktiviert wurde, dann bestätigt das Display mit * CHECK ACTIVE * .

→ nach der Eingabe verlassen Sie den Menü-Punkt mit ESCAPE

2.10.2 Eingabe der User-Passwörter



Nach Eingabe des Master-Passworts wird über das mittlere Encoder-Rad der Zugriff auf die einzelnen User-Profile freigegeben. Sie können durch Drehen des mittleren Encoder-Rades die einzelnen User-Profile aufrufen. Es stehen vier Profile zur Auswahl. Wählen Sie das Profil aus, für welches Sie den Zugriff regeln möchten.

Beispiel: USER 1

USER 1 soll als DJ keinen Zugriff auf die Konfiguration und die Preset-Speicherung haben.
Zuerst geben Sie das Passwort des Users ein. Danach können Sie das Passwort freischalten, indem Sie die Funktions-Taste STATUS drücken.
In der vierten Display-Zeile wird der Status durch „inactive“ oder „active“ angezeigt.
Nun können Sie die einzelnen Zugriffe definieren. Es stehen beim Zugriff zum CONFIG- und Preset-Menü jeweils die Möglichkeiten: full (Zugriff komplett) oder denied (Zugriff verweigert) zur Verfügung.
Da ein DJ normalerweise keine Konfigurationen oder Presets zu verstellen braucht, wird hier denied eingegeben. Die Eingabe erfolgt über die Funktions-Tasten, die den einzelnen Punkten zugeordnet sind.
Drücken Sie also die Funktions-Taste CONFIG so lange, bis im Display denied erscheint.
In der selben Weise verfahren Sie mit der Funktions-Taste für den Preset-Zugriff.
Im Bereich der Speicherung (Store-Funktion) können Sie nicht nur zwischen full und denied wählen, sondern es steht Ihnen frei, den Usern einen begrenzten Zugriff zu gewähren.
Drücken Sie die Funktions-Taste STORE so lange, bis im Display „limited“ erscheint. Ihr User kann dann seine Cues auf der 3. Page, bzw. der D. Bank (bei den Cues und Chase-Tasten) speichern. Ebenso hat er nur einen Zugriff auf die Seite 4 im SQUENCES und bei den Fadern im PAR und FIXTURES Bereich.

→ nach der Eingabe verlassen Sie den Menü-Punkt mit ESCAPE

2.10.3 Abfrage der Passwörter

Sobald die Licon 1 eingeschaltet wird, erfolgt die Abfrage nach den Passwörtern. (Wenn zuvor im Access-Menü aktiviert.)
Nach der Eingabe des Passwortes muss mit der Funktions-Taste OK bestätigt werden.
Master-Passwort → ermöglicht den Zugriff auf alle Parameter des Pults
User Passwort 1 – 4 → schaltet jeweils nur die Parameter frei, die im ACCESS-Menü mit „full“, bzw. „limited“ definiert wurden.
Sollten Sie das Master-Passwort vergessen haben, dann rufen Sie bitte bei Ihrem JB-lighting Händler an und erfragen Sie das Main-Passwort.

2.10.4 Abändern der Passwörter

Die Eingabe und das Abändern der Passwörter erfolgt im CONFIG-Menü. In das CONFIG-Menü gelangen Sie, nachdem Sie entweder das Master-Passwort oder ein User-Passwort eingegeben haben. Allerdings muss bei dem entsprechenden User zuvor eine Freigabe des CONFIG-Menüs eingegeben worden sein. Nachdem Sie im CONFIG-Menü sind, können Sie die Passwörter wie in Punkt 2.8.1 und 2.8.2 beschrieben, abändern.
.

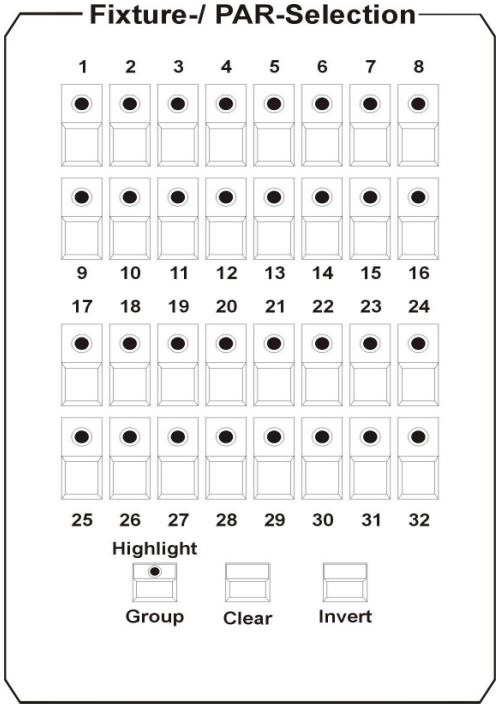
3 Programmierfunktionen im Combi-Bereich

Der Combi-Bereich bietet die Möglichkeit kombinierte Cues, Chases und Sequences aus Moving-Lights und Par-Kanälen abzuspeichern.
Wir behandeln in diesem Teil der Bedienungsanleitung den Combi-Bereich jedoch ausschließlich im Bezug auf Moving-Lights. Sollten Sie kombinierte Cues, Chases und Sequences abspeichern wollen, dann programmieren Sie die entsprechenden Par-Kanäle zu den jeweiligen Moving-Lights dazu, und speichern Sie alle Daten gemeinsam ab.
Der Combi-Bereich arbeitet ausschließlich nach dem LTP Prinzip. Dies bedeutet, dass der zuletzt eingestellte, bzw. aufgerufene Wert für einen Kanal Vorrang hat.
Die aktuell gültigen Par-Werte der Combi Sektion sind im Display auf den entsprechenden Feature Seiten ersichtlich.
Diese werden noch über den mittleren Master Fader (Combi Par) skaliert und über DMX ausgegeben.

Anwendungsgebiete für diese kombinierte Speicherung sind z.B.:

- Musik – synchrone Shows, die im Timeline Editor erstellt werden
- komplette Sequenzen, z.B. für Theateranwendungen
- kombinierte Farbstimmungen bei Live-/Bühnenanwendungen
- komplett ferngesteuerte Shows, z.B. über MIDI
- allgemein : alle Anwendungsbereiche, bei denen bereits zur Programmierzeit komplette Lichtstimmungen bzw. Farbstimmungen feststehen

3.1 Direktzugriff Fixture-Anwahl



Sie haben bei der Licon 1 Zugriff auf insgesamt 32 Moving-Lights. Die Anwahl der Moving-Lights erfolgt über die Fixture-/Par-Selection (Tasten 1-32) Tasten. Die Moving-Lights sind dann aktiviert, wenn die entsprechende LED aufleuchtet.

Um die einzelnen Parameter eingeben zu können, muss das gewünschte Moving-Light in wenigstens einer Fixture-Gruppe angelegt sein und die entsprechenden Master- und Gruppenfader hochgezogen sein!

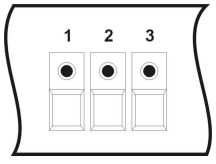
→ Speichern und Aufrufen von Fixture-Gruppen.

Als Fixture-Gruppen werden Moving-Light Gruppen bezeichnet, deren Helligkeit mit den Gruppen-Fadern im Fixture-Bereich gesteuert wird. 3.2 Fixture-Gruppen

Die Helligkeit der Moving-Lights wird bei der Licon 1 separat geregelt. Um überhaupt einen Lichtstrahl bei den Moving-Lights zu sehen, müssen sowohl der Master-Fader der Fixtures-Sektion, als auch der Fixture-Fader für die entsprechende Gruppe hochgezogen sein. Es stehen insgesamt 8 Gruppen-Fader zur Verfügung, die 4-fach umgeschaltet werden können (Sie erhalten somit Zugriff auf insgesamt 32 Gruppen)

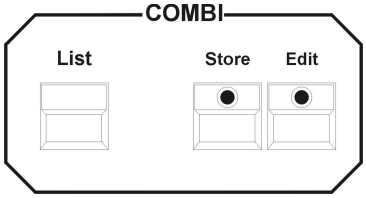
3.2.1 Speichern von Fixture-Gruppen

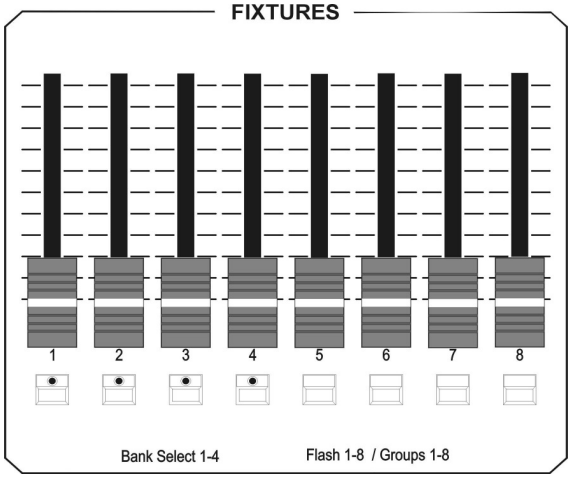
Es stehen Ihnen 8 Speicherplätze für unterschiedliche Fixture-Gruppen zur Verfügung, die vierfach umgeschaltet werden können. Um die Fixture-Gruppen zu definieren, aktivieren Sie die gewünschten Moving-Lights mit den Fixture/Par-Selection Tasten. (LED muss leuchten).



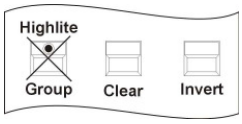
Anschließend drücken Sie im Combi-Bereich die Store-Taste und halten diese solange gedrückt, bis Sie im Fixtures-Bereich den Taster ausgewählt haben, über den Sie die Fixture-Gruppe abrufen wollen. (Zur Verfügung stehen die Taster 1-8).

Sobald Sie die gewünschte Gruppen-Taste gedrückt haben, können Sie sowohl die Store-Taste, als auch die Taste unterhalb der Fixtures-Fader loslassen.





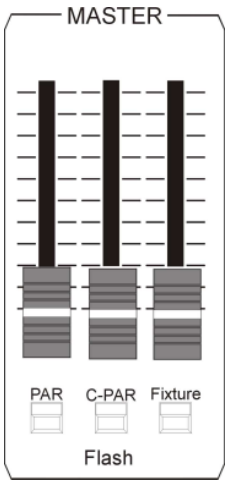
Mit den vier grünen LEDs in dem FIXTURES bereich können Sie die acht Fader auf vier Bänke um schalten. Um die Bänke umzuschalten drücken Sie die Taste SHIFT und halten sie gedrückt, anschließend drücken Sie die gewünschte Bank im Bereich FIXTURE. Die grüne LED zeigt ihnen die Bank an.



Bitte beachten Sie, dass beim Speichern der Fixture-Gruppen die LED der Group-Taste in der Fixtures-/Par-Selection nicht leuchten darf!!!

Um die Gruppe abzuändern wiederholen Sie diesen Vorgang mit einer anders zusammengestellten Fixture-Gruppe.

3.2.2 Aufrufen von Fixture-Gruppen



Drücken Sie zuerst die Group-Taste im der Fixtures-/Par-Selection (Die LED der Taste Group/ Highlight leuchtet.) Danach rufen Sie die abgespeicherten Gruppen über die Anwahl der gewünschten Taster 1-8 im Fixtures-Bereich auf. Sie können die jeweils aktivierten Moving-Lights an der leuchtenden LED erkennen.
Sollten Sie verschiedene Fixture-Gruppen gemeinsam benötigen, dann drücken Sie zeitgleich die entsprechenden Taster im Fixtures-Bereich. Es werden dann alle Moving-Lights aktiviert, die auf den jeweiligen Gruppen-Tastern abgespeichert wurden.
Die Helligkeit der Moving-Lights wird über die Fader geregelt, die oberhalb der Taster angebracht sind.
Wenn im Combi-Bereich gearbeitet wird, dann muss der Fixture-Fader auf dem die Gruppe abgespeichert wurde **und** der Combi-Masterfader aufgezogen werden. Der Masterfader für den Combi-Bereich, ist der rechte Fader in der Master-Sektion.

3.2.3 Umschalten der Fixture-Fader Bänke

Insgesamt stehen 8 Gruppen-Fader zur Verfügung, die 4-fach umgeschaltet werden können. Die mit einer LED bestückten Flash-Tasten unterhalb der Fixture-Fader 1-4 markieren die einzelnen Bänke. Um die Bänke umzuschalten drücken Sie die Shift-Taste im Page/Bank Bereich und gleichzeitig eine der Flash-Tasten, die unterhalb der Fixtures-Fader angeordnet sind. Sollten Fader einen Wert größer als Null haben, werden diese erst dann auf die neue Seite umgeschaltet wenn sie den Fader auf Null zurück ziehen.

3.3 Die Highlight/Group-Taste

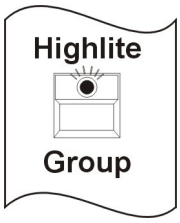
Highlight

Group

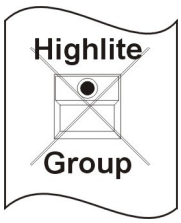
Diese Taste hat zwei Funktionen:

Aktivieren von Fixture-Gruppen
Lokalisieren von Moving Lights

Aktivieren von Fixture-Gruppen:



Es gibt zwei Arten mit der Group-Funktion zu arbeiten: Drücken Sie die Hightlite/Group Taste (die LED leuchtet). Anschließend können Fixture-Gruppen die auf den Fixture-Fadern zuvor gespeichert worden sind, aufgerufen werden. Dazu drücken Sie die Flash-Taste, die unterhalb des entsprechenden Faders angeordnet ist. Wenn der Master-Fader und der Fixture-Fader aufgezogen werden, dann leuchten die Moving-Lights, die in der entsprechenden Fixture-Gruppe zusammengefasst sind.



Um die Moving-Heads einer Fixture-Gruppe zu flashen, drücken Sie die Highlite/Group-Taste und halten Sie diese gedrückt. (Die LED leuchtet bei diesem Vorgang nicht auf!) Nun drücken Sie eine der Flash-Tasten, die unterhalb der Fixture-Fader angeordnet sind und lassen Sie beide Tasten wieder los.
Sie können nun die soeben angewählte Fixture-Gruppe flashen, indem Sie den Fixture-Fader auf Null positionieren und die Flash-Taste, die unterhalb der Gruppe angeordnet ist drücken.

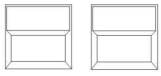
Lokalisieren von Moving-Lights.
Die Group-Taste im Highlight Modus dient zur schnellen und einfachen Lokalisierung von Moving-Lights. Möchten Sie mit der Programmierhilfe HIGHLIGHT arbeiten dann gehen Sie wie folgt vor. Drücken sie die Taste HIGHLIGHT und halten diese gedrückt, wählen Sie in der FIXTURE-SELECTION ein Moving-Light per Tastendruck an. Es wird nun das Moving-Light das Sie angewählt haben den Speedwert, Gobowerte, Colorwerte, Prismarwerte und Frostwert auf 000 gesetzt. Die Werte Shutter und Dimmer werden auf 255 gesetzt, PAN/Tilt, Moving-Patterns , Iris und Focus wird nicht verändert. Das Moving-Light zeigt dadurch einen offenen, weißen Lichtstrahl. Die entsprechende LED blinkt. Zum Deaktivieren drücken Sie erneut die Taste HIGHLIGHT und halten sie gedrückt. Zeitgleich drücken Sie die Fixture-Taste mit der blinkenden LED. Nachdem Sie beide Tasten wieder losgelassen haben ist die Highlite-Funktion deaktiviert.

Clear

Die Clear-Taste deaktiviert alle angewählten Moving-Lights (LED erlischt)

Invert

Die Invert-Taste invertiert die Moving-Light Anwahl



Clear Invert

Die Tastenkombination Clear – Invert aktiviert alle Moving-Lights.

3.4 Einstellen der Moving-Light Parameter über die Encoder-Räder

Die Moving-Light Parameter können nur eingestellt werden, wenn die jeweiligen Moving-Lights zuvor über die Tasten der Fixture-/Par-Selection aktiviert wurden (die LED muss leuchten).
Danach haben Sie Zugriff auf die einzelnen Features (Parameter z.B. PAN/TILT oder Gobo), die dann über die Feature-Selektion Tasten aufgerufen und über die Encoder-Räder eingestellt werden können.

Achtung:

Die Helligkeitswerte werden am Licon 1 separat gesteuert.
Zur visuellen Kontrolle Ihrer Eingaben, müssen Sie die entsprechenden Helligkeits-Regler hochziehen. Das bedeutet, dass Sie wie in Kapitel 3.1 Speichern und Aufrufen von Fixture-Gruppen, zuerst die Gruppen anlegen müssen, damit Sie anschließend Zugriff auf die Helligkeits-Fader haben.

3.4.1 Positionieren mit 16 Bit

Die grobe Positionierung erfolgt mit 8 Bit. Im Display wird dies in Schritten von 0 bis 255 angezeigt. Möchten Sie eine genauere Positionierung, dann erfolgt die Feineinstellung im 16 Bit Bereich. (Die Voraussetzung dafür ist, dass das Moving-Light im Pan/Tilt Bereich mit 16 Bit angesteuert werden kann, und dass dies in der Konfiguration des Moving-Lights und der Licon1 angelegt wurde).

Die Umschaltung zwischen 8 Bit und 16 Bit erfolgt über das mittlere Endcoder-Rad (FINE OFF). Im Display werden dann Werte von 000- 65535 angegeben.

4 Presets

Presets sind Voreinstellungen, auf die immer wieder zugegriffen wird. Sie gehören zu den wichtigsten „Werkzeugen“ bei der Moving-Light Programmierung. Presets sollten für jedes Parameter voreingestellt werden, da sie das Programmieren erheblich beschleunigen. Für die in der Bibliothek vordefinierten Moving-Lights sind die Presets teilweise vorprogrammiert.
Bei Verwendung von unterschiedlichen Scheinwerfer-Typen empfiehlt es sich, eine einzige einheitliche Aufteilung der Presets für alle Scheinwerfer-Typen vorzunehmen. Falls ein Gerät manche Funktionen nicht unterstützt, oder über weniger Farben, Gobos etc. als ein anderes verfügt, empfiehlt es sich die entsprechenden Preset-Einträge frei zu lassen. Beim gleichzeitigen Arbeiten mit unterschiedlichen Scheinwerfer-Typen ist dann immer gewährleistet, dass die Preset-Beschriftung auf alle Presets passt.

Presets können auch für Bewegungen und Par-Licht (Dimmer-Einstellungen) gespeichert werden.

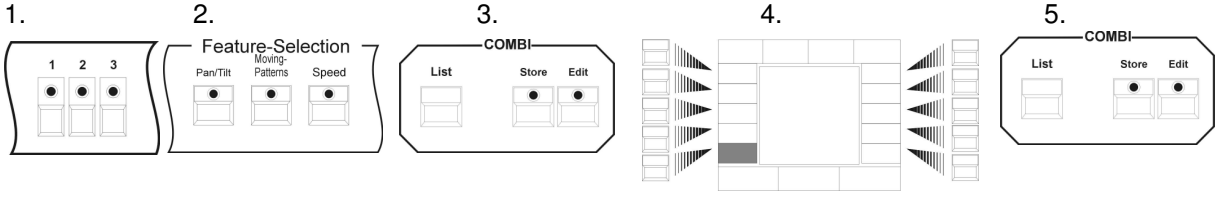
Arbeiten Sie mit Presets im Pan/Tilt-Bereich, dann haben Sie den Vorteil, dass Sie bei der nächsten Veranstaltung mit der selben Scheinwerferkonfiguration in anderer Örtlichkeit nur die Pan/Tilt-Presets ändern müssen um das Programm anzupassen. Alle Cues, Chases und Sequences, die mit Hilfe der entsprechenden Presets programmiert wurden, werden dann mit dem abgeänderten Wert ausgegeben.
TIP: Arbeiten Sie immer mit PAN/TILT Presets !!!

4.1 Einstellen und Abspeichern von Presets

Um Presets abzuspeichern drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste PRESET.

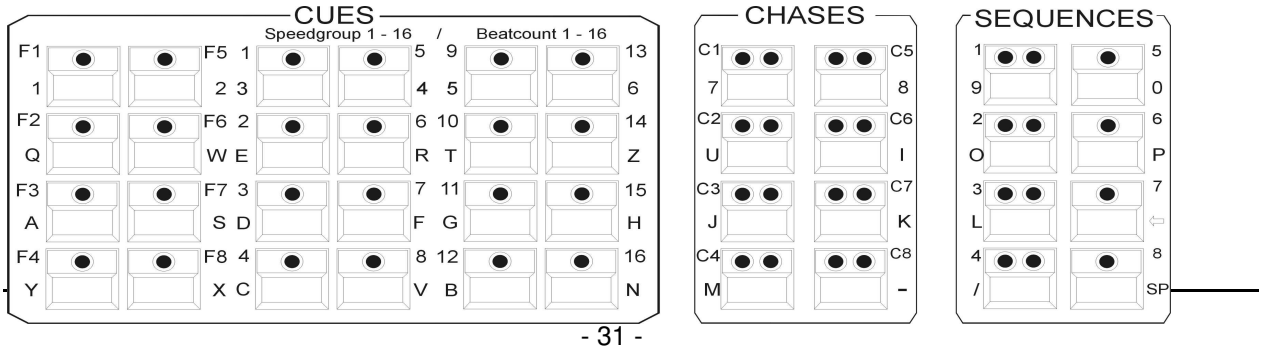
Anschließend aktivieren Sie die gewünschten Moving-Lights. Nachdem die entsprechenden LEDs leuchten können Sie im Feature-Selektion Bereich das Feature (z.B. Pan/Tilt oder Color) anwählen, für das Sie ein Preset erstellen und speichern möchten. (Es kann immer nur die ausgewählte Funktion als PRESET gespeichert werden. Möchten Sie mehrere Funktionen z.B. PAN/ TILT und Color speichern dann ist dies ein Cues und kein Preset.)
Nachdem Sie die Einstellung der Werte über die Encoder-Räder vorgenommen haben, drücken Sie die Taste Store im Combi-Bereich (die LED leuchtet). Nun werden alle Moving-Lights aktiviert, die im Setup angelegt sind. (Die Fixture-Nummern werden im Display invertiert dargestellt). Jetzt wählen Sie sich einen Speicherplatz im Display aus und drücken die zugehörige Funktions-Taste. Das entsprechende Feld wird invertiert dargestellt und die LED in der Store-Taste beginnt zu blinken. Nun bestätigen Sie nochmals durch Drücken der Store-Taste. Die LED erlischt und das Feld ist nicht mehr invertiert dargestellt.(Sie können das Funktions-Feld immer dann beschriften wenn sie invertiert dargestellt sind.)

Hier sind nun die einzelnen Schritte nochmals graphisch dargestellt:



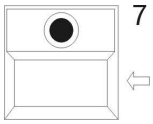
4.2 Beschriften eines Presets

Sie können ein Preset vor dem Abspeichern beschriften, indem Sie die doppelt belegten Tasten des



Cues/Chases /Sequence-Bereichs benutzen. Zu diesem Zweck wurde diesen Tasten jeweils ein Buchstabe des Alphabets zugeteilt. Die Buchstaben sind wie auf einer herkömmlichen Computer-Tastatur angeordnet. Bestätigen Sie die Eingabe mit Store.

Sollten Sie ein Preset nachträglich beschriften, dann wählen Sie im Menü PRESET das zu beschriftende Feld aus. Sobald es invertiert dargestellt ist, können Sie die Beschriftung mit Hilfe der Cues-/Chase/Sequence-Tasten vornehmen.



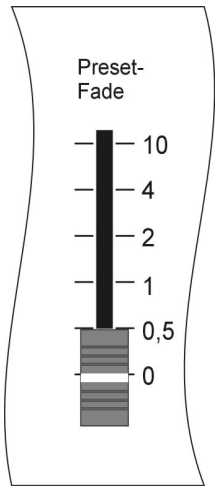
Wenn das die Beschriftung eines Presets abgeändert werden soll, dann wählen Sie es wie oben beschrieben an. Durch die Pfeil-Taste können Sie vorherige Eingaben löschen und anschließend den neuen Namen eingeben.

Abgespeichert wird Ihre Eingabe, indem Sie das Menü mit ESCAPE verlassen, oder die nächste Preset-Taste gedrückt wird. Das beschriftete Feld wird dann nicht mehr invertiert dargestellt.

4.3 Abrufen eines Presets

Die Presets werden im Display angezeigt, nachdem über die Feature-Selektion (z.B. PAN/TILT oder Gobo) Taste ein Parameter angewählt wurde. Sie können durch Druck der Funktions-Tasten angewählt werden.
Bei den Feature-Selektion Tasten werden die Presets immer auf der ersten Seite angezeigt. Die Editier-Funktionen können durch erneutes Drücken der Feature-Selektion Tasten aufgerufen werden.

4.4 Überblenden von Presets



Zum Überblenden von Presets muss der Preset-Fade Fader aufgezogen werden. Er befindet sich im Feature-Selection-Bereich (unterhalb des ON/OFF Schalters) und ist skaliert von 0,0 Sekunden bis 10 Sekunden.
Parameter können entweder übergeblendet (gefadet) oder umgeschaltet werden.
Zu den Parametern die übergeblendet werden gehören: Pan/Tilt Positionen, Iris-Einstellungen, CYM-Farbeinstellungen und Focus-, bzw. Zoom-Einstellungen.
Alle anderen Parameter werden umgeschaltet.
Wenn der Preset-Fader aufgezogen wurde und ein Preset angewählt wird, dann wird das Preset, entsprechend der über den Preset-Fader eingestellten Zeit, umgeschaltet oder übergeblendet.

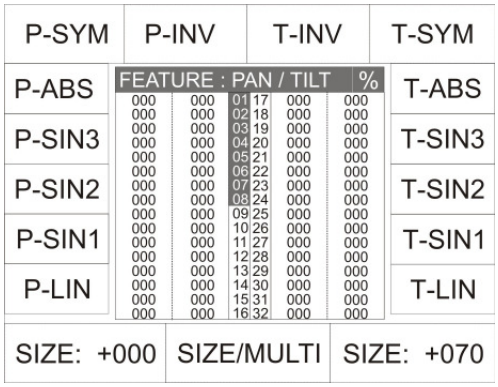
5 Programmierhilfen für Pan- und Tiltwerte

Mit Programmierhilfen für Pan und Tiltwerte werden Funktionen bezeichnet, mit denen komplexe Abfolgen einfach und schnell programmiert werden können. In diesem Kapitel sind zum einen die Fächer-Funktion (Fixture Selection Pan/Tilt) und die vorprogrammierten Bewegungsmuster (Fixture-Selection Moving-Patterns) beschrieben. Die in diesen beiden Parameterbereichen eingestellten Abfolgen können als Presets gespeichert werden.

5.1 Fächer Funktion

Mit der Fächer-Funktion kann einer Gruppe von Moving-Lights unterschiedliche Ablenkwinkel zugeordnet werden. Als Resultat aus dieser Zuweisung entstehen wellen- oder fächerförmige Bühnenbilder.
Dabei werden fächerförmige Bühnenbilder durch Eingabe von Ablenkwinkel im Panbereich und wellenförmige Bühnenbilder durch Eingabe von Ablenkwinkeln im Tiltbereich erreicht.
Um die Erklärungen nicht unnötig zu komplizieren gehen wir bei den folgenden Beispielen immer von einer Mittelstellung der Moving-Lights im Tiltbereich aus (50% oder DMX-Wert 127). Bei den grafischen Darstellungen wird diese Mittelstellung mit einer Linie markiert um dem Betracher das Verständnis zu erleichtern.

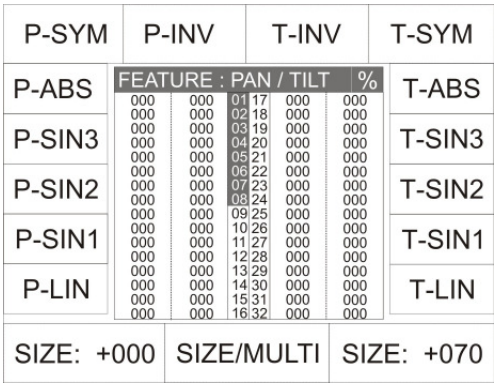
Das Aufrufen der Fächer-Funktion erfolgt durch zweimaliges Drücken der Pan/Tilt-Taste im Feature-Selection Bereich. Folgender Display-Aufbau erscheint:



Dabei stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

P-LIN Lineare Ablenkung im Pan-Bereich
P-SIN1 Sinusfunktion im Pan-Bereich
P-SIN2 Sinusfunktion im Pan-Bereich
P-SIN3 Sinusfunktion im Pan-Bereich
P-ABS Funktion mit absoluten Werten im Pan-Bereich
P-SYM Symmetrische Ablenkung im Pan-Bereich
P-INV Inversfunktion im Pan-Bereich, ausgehend von der Mittelstellung
T-INV Inversfunktion im Tilt-Bereich, ausgehend von der Mittelstellung
T-SYM Symmetrische Ablenkung im Tilt-Bereich
T-ABS Funktion mit absoluten Werten im Tilt-Bereich
t-SIN3 Sinusfunktion im Tilt-Bereich
T-SIN2 Sinusfunktion im Tilt-Bereich
T-SIN1 Sinusfunktion im Tilt-Bereich
T-LIN Lineare Ablenkung im Tilt-Bereich

5.1.1 Eingabe der Fächer-Funktion

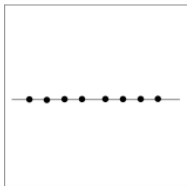


In den folgenden Beispielen werden die unterschiedlichen Eingaben anhand von Eingabewerten im Tiltbereich erklärt.
Um die Fächerfunktion eingeben zu können drücken Sie zwei Mal auf die Taste Pan/Tilt in der Feature-Selection.
Der Displayaufbau sieht aus, wie links dargestellt.

Wählen Sie die gewünschten Moving-Lights an. Achten Sie dabei darauf, in Gruppen zu Arbeiten. Also entweder die Scheinwerfer der Backtruss, oder die der Fronttruss, oder die Gruppe, die evtl auf dem Boden platziert ist. Wenn Sie alle Scheinwerfer in dieser Funktion mit einbeziehen, ohne auf deren Aufhängung (in einer Linie) zu achten, dann wird im Ergebnis vermutlich weder ein schöner Fächer, noch eine Welle erkennbar sein.

Unsere Beispiele und die zugehörigen Grafiken beziehen sich immer auf 8 Moving-Lights, die in einer Linie aufgehängt wurden.

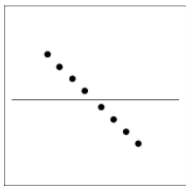
Mittelstellung



Die Ausgangsgrafik dazu sieht aus wie hier links dargestellt:
Dabei bilden die Moving-Lights eine Linie.

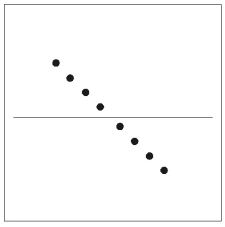
Wählen Sie eine der Funktionen (z.B. T-LIN) durch Drücken der Funktionstaste aus.
Geben Sie über das rechte Encoder-Rad (z.B. Size: +70) die Größe des Abstrahlwinkels ein. Die Linie, hier links dargestelle verändert sich bis zum Zustand, rechts dargestellt.

T-LIN

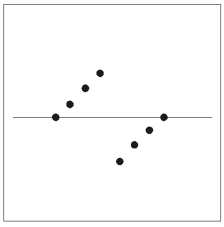


Im folgenden sehen Sie die grafische Aufschlüsselung aller möglichen Fächer-Funktionen, die bei 8 Scheinwerfern, Grundeinstellung Size: +70 erstellt werden können. Oberhalb der Grafik ist dabei jeweils die aktive Funktion benannt.

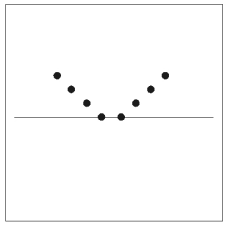
T-LIN



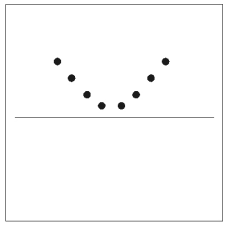
T-LIN
T-INV



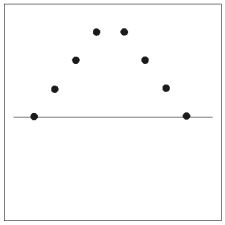
T-LIN
T-SYM



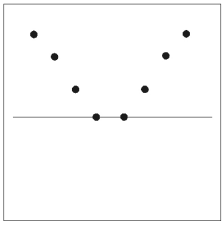
T-LIN
T-ABS



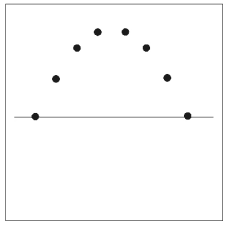
T-SIN1



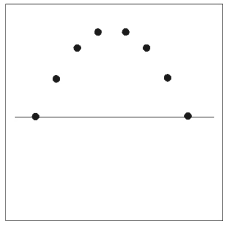
T-SIN1
T-INV



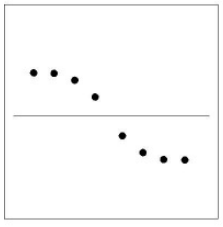
T-SIN1
T-SYM



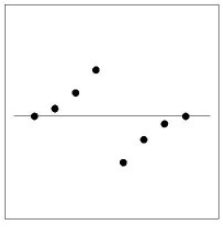
T-SIN1
T-ABS



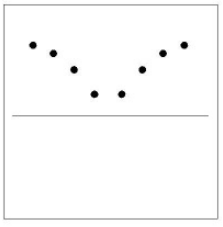
T-SIN2



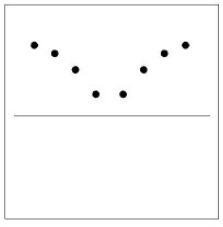
T-SIN2
T-INV



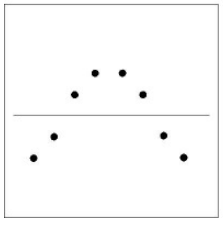
T-SIN2
T-SYM



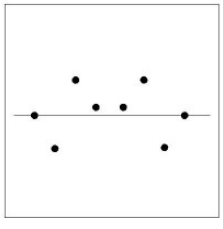
T-SIN2
T-ABS



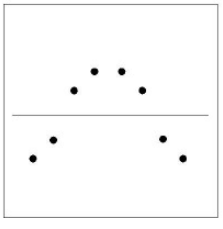
T-SIN3



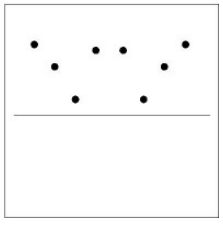
T-SIN3
T-INV



T-SIN3
T-SYM



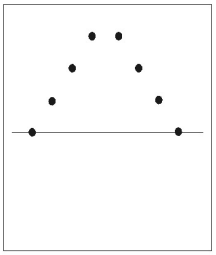
T-SIN3
T-ABS



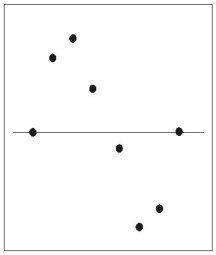
Zusätzlich können die jeweiligen Einstellungen, wie Linie oder Sinus-Welle mit einer Multi-Funktion kombiniert werden. Das Ergebnis dieser Kombinationen stellt sich grafisch folgendermaßen dar:

Einstellung MULTI

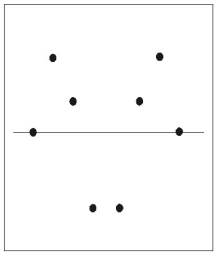
MULTI 1 T-SIN1



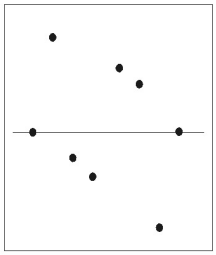
MULTI 2 T-SIN1



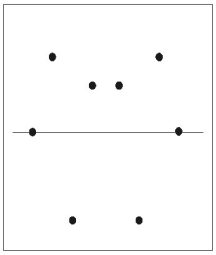
MULTI 3 T-SIN1



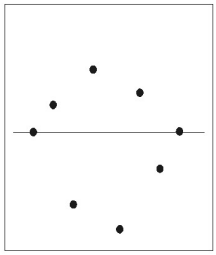
MULTI 4 T-SIN1



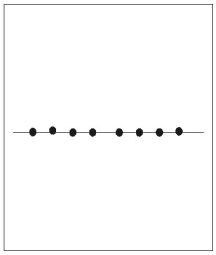
MULTI 5 T-SIN1



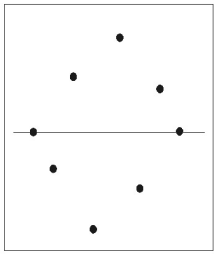
MULTI 6 T-SIN1



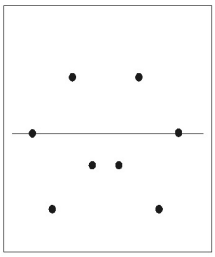
MULTI 7 T-SIN1



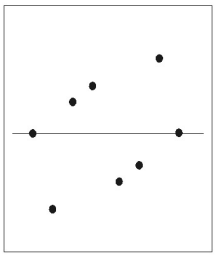
MULTI 8 T-SIN1



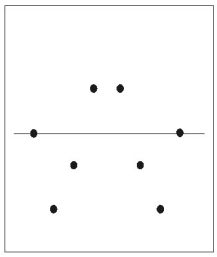
MULTI 9 T-SIN1



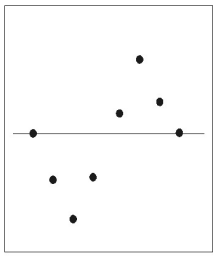
MULTI 10 T-SIN1



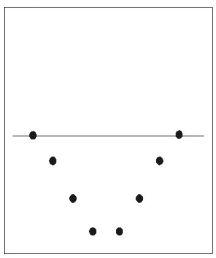
MULTI 11 T-SIN1



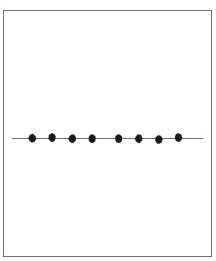
MULTI 12 T-SIN1



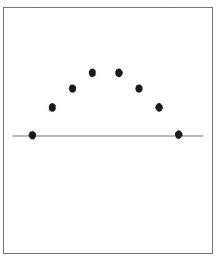
MULTI 13 T-SIN1



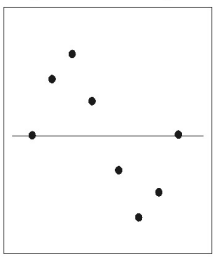
MULTI 14 T-SIN1



MULTI 15 T-SIN1

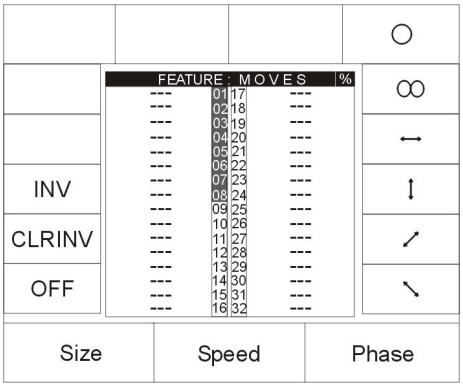


MULTI 16 T-SIN1



5.2 Vorprogrammierte Bewegungsmuster

Die Licon 1 stellt Ihnen sechs verschiedene Bewegungsmuster zur Verfügung. Diese Bewegungsmuster werden durch **zweimaliges** Drücken der Moving-Patterns Taste aufgerufen. Die Moving-Patterns Taste befindet sich im Feature-Selektion Block.
Sie können bei den Moving-Patterns genauso wie bei jedem anderen Parameter Presets abspeichern.



Die einzelnen Funktions-Felder haben folgende Bedeutung:

Off : Stoppt die Bewegung bei allen aktivierten Moving-Lights

CRLINV : Ändert eine negative Invertierung in eine positive Invertierung ab.

INV : Invertiert die Bewegung bei allen aktivierten Moving-Lights

O : Kreisbewegung

∞ : Doppelkreis (Lissajou)

 : Auf-/Ab-Schwenk

 : Links/Rechts-Schwenk

: Diagonal-Schwenk (links unten/rechts oben)

: Diagonal-Schwenk (links oben/rechts unten)

Size : Größe des Bewegungsmusters

Speed : Geschwindigkeit des Bewegungsmusters

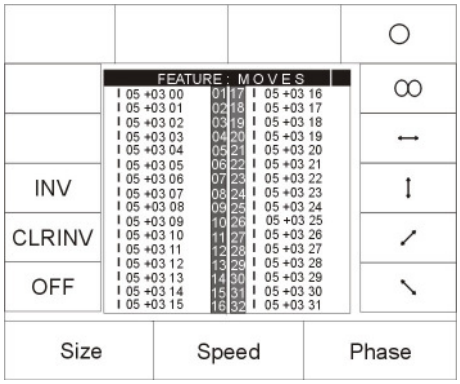
Phase : Phasenverschiebung

Um ein Bewegungsmuster einzugeben, müssen zuerst die gewünschten Moving-Lights aktiviert werden. (LED leuchtet/Moving-Lights wird im Display invertiert dargestellt). Danach drücken Sie die Taste des gewünschten Bewegungsmusters und stellen mit Hilfe des Size- und Speed-Encoders die Größe, bzw. die Geschwindigkeit ein. Achten Sie darauf, dass Sie Größe und Geschwindigkeit im richtigen Verhältnis wählen. Scheinwerfer unterschiedlicher Hersteller weichen häufig in Geschwindigkeit und Spiegelablenkung voneinander ab. Das Verhältnis Größe/Geschwindigkeit muss so gewählt werden, dass der Scheinwerfer in der Lage ist die komplette Bewegung durchzuführen.
Sollten Sie trotz richtiger Eingabe von Geschwindigkeit und Größe kein zufriedenstellendes Ergebnis erzielen können, überprüfen Sie bitte Ihre Konfiguration. Sollten Scheinwerfer über das L-User Setup konfiguriert worden sein, könnte der Pan- bzw. Tilt-Ablenkwinkel falsch eingegeben worden sein.

5.2.1 Phase-Funktion

Nachdem Sie den Moving-Lights ein Bewegungsmuster mit Größe und Geschwindigkeit zugeordnet haben, können Sie dafür noch eine Phasen-Verschiebung eingeben. Die Phase bezeichnet die unterschiedlichen Start-Positionen der im Bewegungsmuster integrierten Scheinwerfer.. Diese Funktion benötigen Sie z.B. zum Programmieren einer Welle. Jedes Bewegungsmuster ist in maximal 31 Phasen aufgeteilt. Beim Programmieren einer Bewegung mit Phasenverschiebung kann jedem Moving-Light eine andere Startposition zugeordnet werden. Um eine Wellenbewegung über 32 Moving-Lights zu programmieren, wählen Sie zuerst alle Moving-Lights an. (LEDs leuchten).Anschließend rufen Sie über die Feature-Selektion Taste Moving-Patterns die vorprogrammierten Bewegungsmuster aus und wählen den Auf-/Ab-Schwenk an.
Geben Sie dann Größe und Geschwindigkeit über die Encoder-Rad ein.

Die Phasenverschiebung wird im Display durch die letzte Spalte angezeigt.



Da das erste Moving-Light ohne Phasenverschiebung starten soll, muss in dieser Spalte „00“ stehen. Dem zweiten Moving-Light ordnen Sie die 1. Phase zu, also „01“ . Dazu muss es zuerst aktiviert und dann über den linken Encoder-Rad der Wert eingegeben werden.
Deaktivieren Sie das zweite Moving-Light wieder und wählen Sie das dritte an.
Verfahren Sie so mit allen Scheinwerfern. Schlussendlich sieht der Display-Aufbau folgendermaßen aus:

Es können auch Bewegungen als Preset gespeichert werden. Dazu gehen Sie wie in Kapitel 4.1 beschrieben vor.

6 Cues (Bühnenbilder) im Combi-Bereich

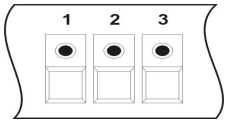
Als Cues bzw. Bühnenbilder werden feste Parameter-Einstellungen für Moving-Lights und Dimmer bezeichnet.
Ein Cue (Bühnenbild) setzt sich aus DMX-Einstellungen von einer oder mehreren Funktionen eines oder mehrerer Scheinwerfer zusammen.
Diese Cues werden auf den Cue-Tasten abgelegt und durch Tastendruck aufgerufen. Sie haben die Möglichkeit einzelne Parameter entweder als Presets oder als Standard-Einstellung zu definieren. Wenn Parameter als Presets abgespeichert werden, dann ändern sich die Einstellungen automatisch, wenn später die Presets abgeändert werden.
Sie können Cues für mit allen Features (Funktionen) eines Scheinwerfers oder nur mit einem Teil der Features abspeichern. Wenn ein Cue (Bühnenbild) vom Mischpult ausgegeben wird und ein anderer danach aufgerufen wird, dann gelten die Werte des zuletzt aufgerufenen Cues (Bühnenbilder). Sollte im zuletzt aufgerufenen Cue (Bühnenbild) ein Feature (Funktion) nicht abgespeichert sein, dass im vorigen Cue (Bühnenbild) angesprochen wurde, dann bleibt die Ausgabe unverändert. Beispiel: Im Cue (Bühnenbild) 1 ist eine bestimmte Pan/Tilt Stellung und ein Gobo abgespeichert. Im Cue (Bühnenbild) 2 dagegen ist nur eine Pan/Tilt-Stellung abgespeichert. Wenn nun diese Cues nacheinander aufgerufen werden, dann bleibt bei der Ausgabe des zweiten Cues das Gobo gleich und es ändert sich nur die Pan/Tilt-Stellung.

Tipp: Verwenden Sie nach Möglichkeit immer Presets zur Erstellung von Cues (Bühnenbilder),Chases (Lauflichtern) oder Sequences (Programmen). Verändern Sie nachträglich Presets, so werden diese in allen Cues, Chases oder Sequences verändert in denen sie abgespeichert wurden.

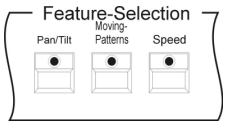
6.1 Programmieren und Speichern von Cues

Um Cues zu speichern müssen Sie sich in Main-Menü oder im Bereich Feature (Einstellungen) befinden, auf keinen Fall im PRESET Bereich!.

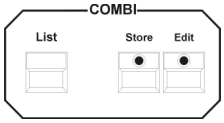
Grundsätzlich werden beim Programmieren und Speichern von Cues folgende Arbeitsschritte durchgeführt:



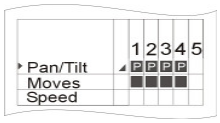
Anwahl der Moving-Lights über die Feature-/Par-Selection Tasten. (Tasten 1-32)



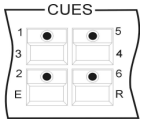
Anwahl der gewünschten Parameter und Eingabe der DMX-Werte über die Encoder-Räder oder Preset-Tasten



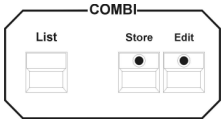
Drücken der Store-Taste im Combi-Bereich



Auswahl der Parameter aus der Speicher-Matrix



Drücken der Cue-Taste, auf der das Cue (Bühnenbild) gespeichert werden soll



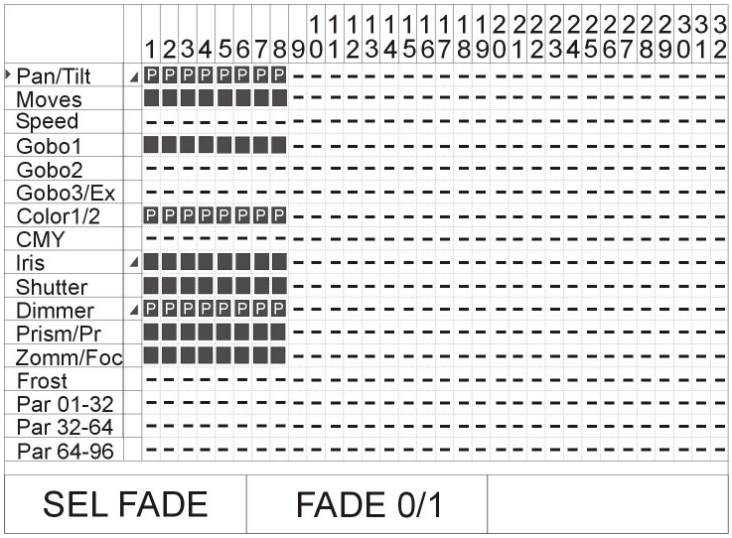
Bestätigen durch erneutes Drücken der Store-Taste im Combi-Bereich

Zusätzlich können Cues mit Fade- und Schaltzeit versehen werden. Außerdem

können sie benannt und mit einem Release-Link versehen werden. Diese Optionen werden in den folgenden Kapiteln im einzelnen erklärt.

6.1.1 Die Speicher-Matrix

Wählen Sie die gewünschten Moving-Lights an und stellen Sie die Parameter ein. Drücken Sie anschließend die Store-Taste im Combi-Bereich. Der erscheinende Display-Aufbau wird dieser Grafik gleichen:



Diese Grafik stellt die **Speicher-Matrix** dar. Die Speicher-Matrix ist das wichtigste Werkzeug beim Erstellen von Cues/Chases /Sequences und erscheint immer wenn Sie die Store-Taste im Combi-Bereich und anschließend eine der Tasten der Cue-/Chase- und Sequence-Sektion anwählen.
Die Speicher-Matrix gibt Ihnen den Überblick über alle angelegten Moving-Lights und Dimmer-Kanäle. Wenn ein Bindestrich (-) dargestellt ist, dann ist entweder der entsprechende Parameter für das Moving-Light nicht verfügbar, oder es wurde auf diesem Fixture-Platz (Tasten 1-32) kein Scheinwerfer konfiguriert.

Vor den einzelnen Features erkennen Sie ein kleines Dreieck. Dieses ermöglicht Ihnen für verschiedene Parameter (Einstellungen) entweder eine Fade- oder eine Schaltfunktion einzugeben. Dieses Dreieck stellt den Cursor in der Matrix dar und kann über das linke Encoder-Rad (SEL FADE) auf und ab bewegt werden

Über das mittlere Encoder-Rad (FADE 0/1) kann die Fade-Funktion aktivieren, oder deaktivieren. Überall dort, wo im Display eine Rampe erscheint werden später die Features (Funktionen) gefadet. Sinnvoll ist dies bei Dimmer-, Iris- und Pan-/Tilt-Werten und Zoom, bzw. Focus.

Bei den Features (Funktionen), die mit „P“ gekennzeichnet sind, wurde ein Preset übernommen. Das bedeutet, wenn Sie diese Preset später ändern, dann wird das Bühnenbild automatisch abgeändert.

Bei den Features, die mit einem Kästchen gekennzeichnet sind, wurden die zuvor über die Encoder-Räder (Absolutwert)eingegebenen Werte, übernommen.

6.1.2 Auswahl der abzuspeichernden Parameter

Sie können in einem Cue (Bühnenbild) entweder alle eingestellten Parameter abspeichern, oder vor dem Abspeichern eine Auswahl treffen.

Anwahl aller Parameter

Stellen Sie zuerst sicher, dass alle gewünschten Moving-Lights aktiviert sind (LEDs leuchten).Drücken Sie anschließend so oft auf die Taste Clear im FEATURE-SELECTION Bereich, bis im Display alle Features (Funktionen) angewählt sind (Die Felder werden in der

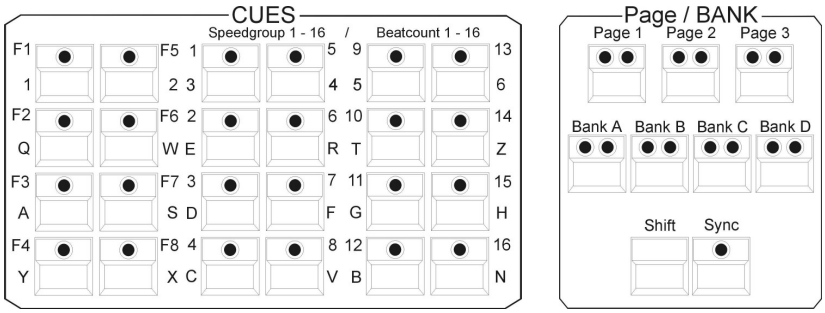
Clear

Matrix invertiert dargestellt).

Anwahl bestimmter Parameter

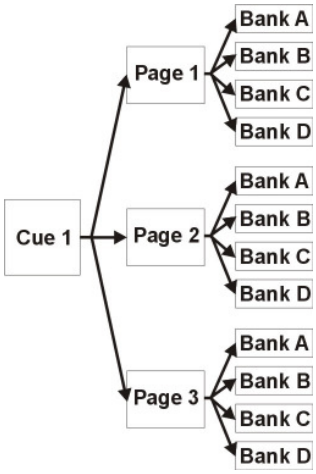
Clear Wenn alle Feature-Felder (Funktionen) in der Matrix invertiert dargestellt sind, dann können Sie einzelne Features (Funktionen) abwählen, indem Sie folgendermaßen vorgehen:
Deaktivieren Sie zuerst alle Moving-Lights, und drücken Sie anschließend auf die Feature-Taste (Funktion), des Parameters, das nicht abgespeichert werden soll.
Das Feature wird sofort aus der Speicher-Matrix entfernt. (Es bleiben leere Felder übrig)
Wählen Sie anschließend den gewünschten Speicherplatz aus, auf dem das Cue gespeichert werden soll und bestätigen Sie den Vorgang durch erneutes Drücken der Store-Taste.

6.1.3 Die Cue-Tasten in Verbindung mit den Page/Bank-Tasten



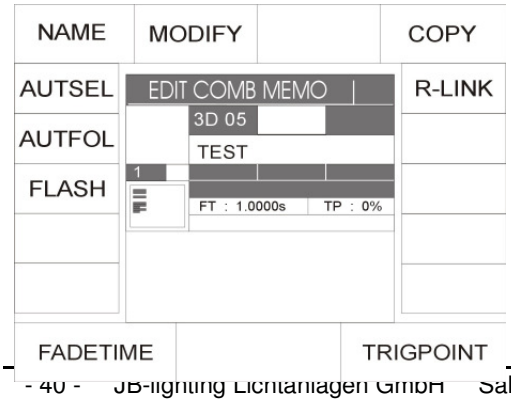
Im Cue-Bereich stehen Ihnen 24 Taster zur Verfügung, die jeweils in 8ter Blöcke aufgeteilt sind.

Die Tasten des ersten Blockes, (jede Taste ist mit einer Nummer von F1 bis F8 beschriftet), sind jeweils mit einem Cue (Bühnenbild) belegbar. Dieser Block ist für wichtige Cues , die häufig aufgerufen werden müssen vorgesehen. Die Cue-Tasten des ersten Blocks sind nicht über die Page/Bank-Funktion umschaltbar.



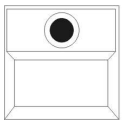
Die Tasten der beiden anderen Blöcke (jede Taste ist mit einer Nummer von 1 bis 16 beschriftet) können über die Page (Seiten) bzw. Bank-Tasten umgeschaltet werden. Es stehen Ihnen pro Taste je drei Pages (Seite) und vier Bänke (A bis D) zur Verfügung. Die aktivierte Page / Bank für die Cues (Bühnenbilder) wird über eine rote LED signalisiert.
Wie in der Grafik dargestellt kann jeder Cue-Taste den drei Pages (Seiten) und pro Page wiederum einer der 4 Bänke zugeordnet werden. Dadurch können auf diesen 16 Tasten maximal 192 Cues gespeichert werden. Addiert man die 8 Cue-Tasten (F1 – F8), die nicht umgeschaltet werden können, erhält man die maximale Anzahl von 200 Speicherplätzen.
Die Umschaltung der Pages und Bänke erfolgt durch Anwahl der entsprechenden Page, bzw. Bank-Taste. Die rote LED der jeweiligen Page, bzw. Bank-Taste beginnt bei der Anwahl zu blinken. Dieses Blinken erlischt, sobald eine Cue-Taste zusätzlich gedrückt wird.

Nach dem Aufrufen oder Abspeichern eines Cues wird dieses im Display dargestellt:



In dieser Display-Darstellung erkennen Sie das die Cue-Taste Nr. 5 auf der 3. Page, Bank D aufgerufen wurde.

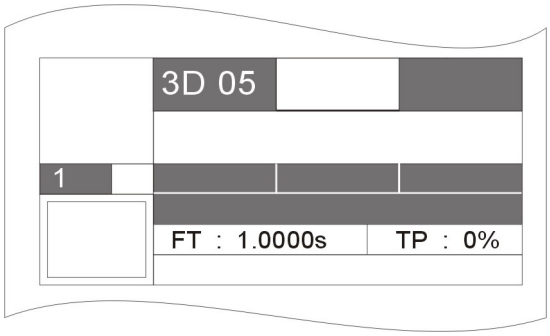
6.1.4 Benennen von Cues



Vor dem Abspeichern, wird das Cue benannt. Dazu stehen Ihnen dreizehn Zeichen zur Verfügung. Drücken Sie die Funktions-Taste NAME, bis das Displayfeld invertiert dargestellt wird und geben Sie dann über die Doppelbelegung der Cue/Chase/Sequence-Tasten den Cue-Namen ein.
Sollte der Cue bereits benannt worden sein, muss der Name zuerst gelöscht werden. Dies geschieht mit Hilfe der Pfeil-Taste.

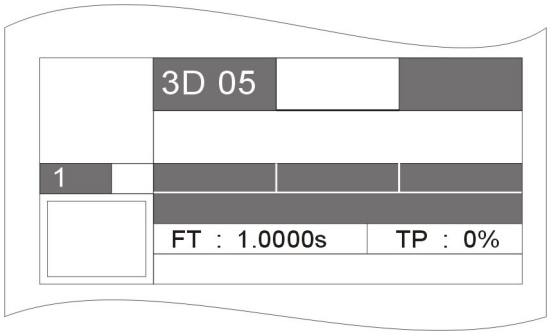
Nach dem Löschen kann der neue Name wie oben beschrieben eingegeben werden.

6.1.5 Eingabe der Fade-Zeit



Sie können jedem Cue (Bühnenbild)eine feste Fade-Zeit zuordnen. Diese Fade-Zeit greift auf alle Parameter zu, die Sie mit einer Fade-Rampe in der Speicher-Matrix gekennzeichnet haben und bestimmt in welcher Geschwindigkeit die entsprechenden Features eingeblendet werden. Die Fade-Zeit wird über das linke Encoder-Rad (FADETIME) eingegeben. Die maximale Fade-Zeit beträgt 1638,3 Sekunden. Die Eingabe erfolgt in Zehntel-Sekunden Schritten.
Im Display wird die eingegebene Fade-Time hinter dem Kürzel „FT“ dargestellt.

6.1.6 Eingabe des Trigpoint



Der Trigpoint bezeichnet den Zeitpunkt, an dem sämtliche, nicht fadebare Parameter, umgeschaltet werden. Dies gilt z.B. für Gobos, Farben etc.
Die Eingabe erfolgt über das rechte Encoder-Rad (TRIGPOINT) in Prozent. Der Prozent-Wert bezieht sich auf die Fade-Zeit. Dabei wird die komplette Fade-Zeit als 100% betrachtet und Sie können nun eingeben, ab welchem Prozentwert die Funktionen umgeschaltet werden sollen.
Im Display wird der eingegebene Trigpoint hinter dem Kürzel „TP“ in Prozent-Werten dargestellt.

6.1.7 Eingabe der Release-Funktion (R-Link)

Bei der Licon 1 gibt es keine Möglichkeit ein aktives Cue oder Chase durch erneutes Drücken der entsprechenden Taste abzuschalten. Die aktive DMX-Ausgabe bleibt solange aktuell, bis ein neuer DMX-Wert für die aktiven Parameter ausgegeben wird.

Wir bezeichnen ein Cue bei dem für einen oder mehrere Parameter ein DMX-Wert von „offen“ oder „000“ angibt als Stop-Cue (Stop-Bild).
Da häufig ein Stop-Cue nur für ein bestimmtes Cue erstellt wird kann eine Zuordnung des Stop-Cues zum Cue durchgeführt werden. Bei dieser Zuordnung spricht man von einem Release-Link.

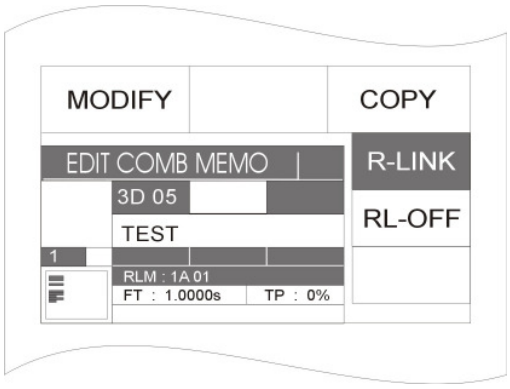
Die Zuordnung eines Release-Links hat folgende Vorteile gegenüber dem getrennten Verwalten von zwei Cues:

- Dadurch, dass sowohl das Cue, als auch das entsprechende Stop-Cue über dieselbe Taste abgerufen werden, können die Stop-Cues auf untergeordneten Bänke gespeichert werden.
- Es wird immer das passende Stop-Cue aufgerufen
- Das Stop-Cue spricht genau die Parameter an, die benötigt werden.

Erstellen Sie ein Cue (Bühnenbild) wie in Kapitel 6.1 Programmieren und Speichern von Cues beschrieben.
Erstellen Sie anschließend ein Stop-Cue mit dem die gewünschten Parameter auf den DMX-Wert „offen“ oder „000“ gesetzt werden.

Zur Zuordnung des Release-Links wählen Sie die Edit-Taste im Combi-Bereich an und rufen anschließend das Cue durch Drücken der Cue-Taste auf.

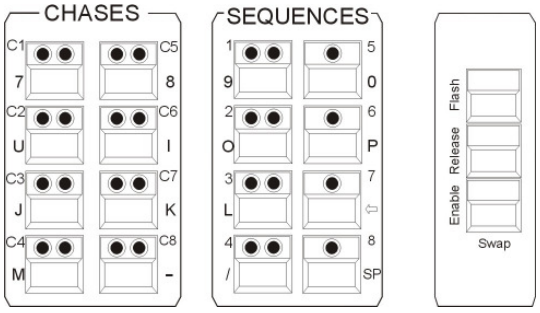
Im Display erscheint die Funktions-Taste R-LINK.



Drücken Sie nun die Funktions-Taste R-LINK und sie wird invertiert dargestellt. Gleichzeitig erscheint eine weitere Funktions-Taste im Display mit der Bezeichnung RL-OFF. Um ein Stop-Cue (Release-Cue) zuzuordnen drücken Sie die Cue-Taste, auf der Sie es zuvor abgespeichert haben. Die Eingabe wird im Display dargestellt, z.B. RLM : 1A01. Das bedeutet, dass dieses Cue (Bühnenbild) einen Release Link auf das Cue der Page (Seite) 1 Bank A Cue-Taste 01.

Das Löschen des Release-Links erfolgt durch Drücken der Funktions-Taste RL-OFF.

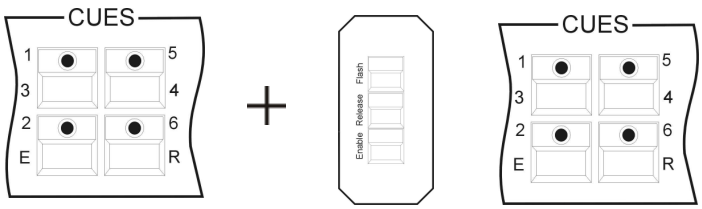
6.1.8 Arbeiten mit dem Release-Link

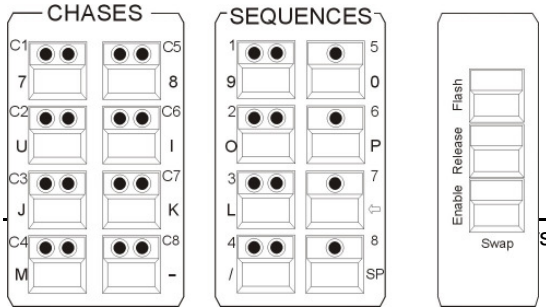


Zur Aktivierung eines Release-Links benötigen Sie die Release-Link Taste. Diese befindet sich gemeinsam mit der Flash-Release-Enable-Taste rechts von Sequence-Block

Durch das Eingeben eines Release-Links haben Sie einer Cue-Taste zwei Cues (Bühnenbilder) zugewiesen.
Der erste Cue (Bühnenbild) wird durch Drücken der Cue-Taste aufgerufen.
Der Stop-Cue (zweite Cue, Bühnenbild) wird aufgerufen, indem man die Release-Taste und gleichzeitig dieselbe Cue-Taste wie zuvor drückt. Lassen Sie zuerst die Release-Taste und anschließend die Cue-Taste wieder los.

1. 2. 3.

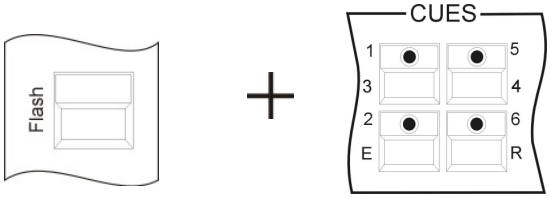




6.1.9 Eingabe und Arbeiten mit der Flash-Funktion

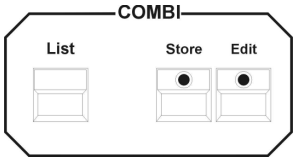
Mit der Flash-Funktion können Sie **nur** dann Arbeiten wenn Sie zuvor einen Release-Link vergeben haben!
Die Flash-Taste finden Sie gemeinsam mit der Release-Taste und der Enable-Taste in dem Block, der neben dem

Sequence-Bereich angeordnet ist. Sie können diesen Release-Link im Combi-Store oder Combi-Edit Bereich vergeben. Im Kapitel 6.1.7 wird die Vorgehensweise beschrieben.
Die Tasten im Cue-Bereich sind als Switch-Tasten angelegt. Wenn Sie die Tasten in der Flash-Funktion benötigen, z. B. für Strob-Sequenzen, dann drücken Sie zuerst die Flash-Taste im Release-Block und anschließend die Cue-Taste, auf der Sie das gewünschten Cue gespeichert haben. Solange Sie beide Tasten gedrückt halten, ist das Cue (Bühnenbild) aktiv. Sobald Sie beide Tasten loslassen, ist das Cue (Bühnenbild) wieder deaktiviert.



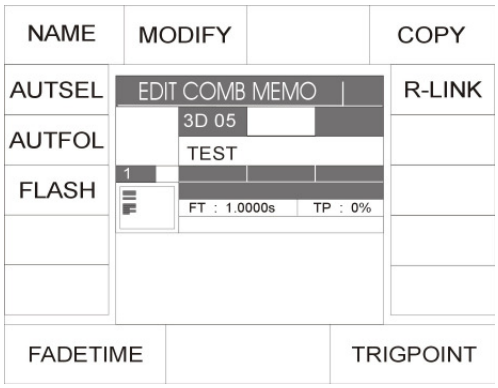
7 Editieren eines Cues

Alle Funktionen und Einstellungen eines Cues (Bühnenbilds) können einzeln verändert werden, ohne den kompletten Cue (Bühnenbild) neu schreiben zu müssen.
Grundsätzlich werden beim Editieren von Cues folgende Arbeitschritte durchgeführt:



Um in das Edit-Menü zu gelangen drücken Sie die Taste Edit (LED leuchtet) im Combi-Bereich. Wählen Sie über die Cue-Taste das gewünschte Cue (Bühnenbild) aus und drücken sie die Funktions-Taste MODIFY. Nun können die einzelnen Parameter (Einstellungen) abgeändert werden.
Um die Änderungen abzuspeichern drücken Sie die Store-Taste und es erscheint die Speicher-Matrix, die nun nach Wunsch abgeändert werden kann. Erneutes Drücken der Store-Taste bestätigt die Änderungen. Verlassen Sie das Edit-Menü durch erneutes Drücken der Edit-Taste oder der Taste ESC.

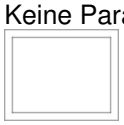
Nach dem Aufrufen eines Cues über die Edit-Taste im Combi-Bereich erscheint folgender Display-Aufbau:



Sie erkennen an der grafischen Darstellung im Display, ob in diesem Cue (Bühnenbilder) Parameter (Einstellungen) abgespeichert wurden.

Parameter abgespeichert:

Keine Parameterabgespeichert (Speicher-Matrix leer):



Sie haben nun direkten Zugriff auf folgende Cue-Werte: Namen, Fadezeit, Trigpoint und Release-Link. Alle weiteren Cue-Werte können abgeändert werden, nachdem die Funktions-Taste MODIFY gedrückt wurde.

7.1 FLASH-Funktion

Die Flash-Funktion kann nur in Verbindung mit einem Release-Link und einem zusätzlichen Cues gesetzt werden.
Wenn ein Cue mit einer Flash-Funktion belegt wurde, dann arbeitet die Cue-Taste nicht als Schalt-Taste, sondern als Flash-Taste.
Um die Flash-Funktion zu aktivieren drücken Sie die zugeornete Funktionstaste FLASH. Das Display wird invertiert dargestellt.

Zusätzlich drücken Sie die Funktionstaste R-LINK und die Cue-Taste, auf der das „Off-Cue“ gespeichert wurde.
Vgl. 7.__ Einstellen des Release-Links und 7.___ Arbeiten mit dem Release-Link

7.2 AUTFOL Automatische Aktivierung der Follow-Taste

Wenn die AUTFOL-(Autofollow)-Funktion einem Cue zugewiesen wurde, dann werden nach dem Aufrufen alle in diesem Cue gespeicherten Moving-Lights in der Follow-Funktion aktiviert und können direkt über einen angeschlossenen Trackball in PAN und TILT verändert werden. Gleichzeitig sind alle weiteren Parameter eingefroren.

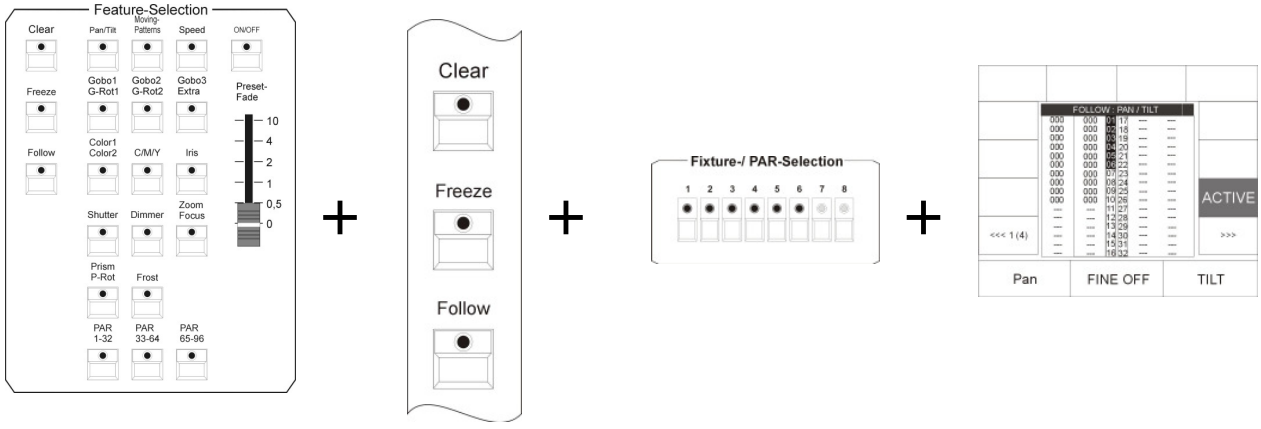
7.2.1 Eingabe der Autfol-Funktion

Um die Follow-Funktion zu aktivieren drücken Sie nacheinander die Edit-Taste im Combi-Bereich und die Cue-Taste auf der das zu editierende Cue abgelegt wurde.
Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste AUTFOL . Die aktive Taste wird invertiert dargestellt.
Verlassen Sie das Menü durch erneutes Drücken der Edit-Taste

Bild: AUTFOL invertiert dargestellt (einzeln)

7.2.2 Arbeiten mit der Autfol-Funktion

Wenn ein Cue mit zugeordneter Autfol-Funktion aufgerufen wird, dann sind automatisch alle Pan und Tilt-Kanäle aller in diesem Cue gespeicherten Moving-Lights auf einem angeschlossenen Trackball aktiv und können verfahren werden.
Allen anderen Parameter dieser Moving-Lights sind eingefroren und können ausschließlich über die Presets oder Encoder verändert werden. Wenn ein weiteres Cue aufgerufen wird, in dem dieselben Moving-Lights aktiv sind, dann ändern sich die eingefrorenen Parameter nicht.
Um visuell zu überprüfen welche Moving-Lights in diesem Cue aktive sind gehen Sie folgendermaßen vor:
Drücken Sie eine der Feature-Selection Tasten. Anschließend drücken Sie die Follow-Taste im Feature-Selection Bereich und halten Sie diese gedrückt. Sie erkennen an den nun in der Fixture-Selection aufleuchtenden LEDs welche Moving-Lights im aktiven Cue gespeichert wurden. Gleichzeitig erschein im Display ein invertiertes Funktions-Feld mit der Beschriftung ACTIVE



7.2.3 Deaktivieren der Autfol-Funktion

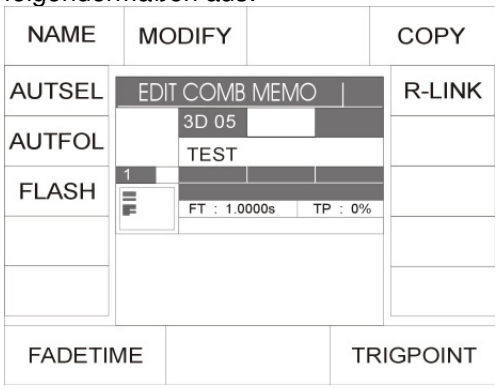
Um bei einem aktiven Cue die zugeordnete Autfol-Funktion zu deaktivieren drücken Sie zuerst eine Taste in der Feature-Selection. Anschließend drücken Sie die Follow-Taste im Feature-Selection Bereich und halten Sie diese gedrückt. So lange die Taste gedrückt ist, erscheint im Display ein Funktions-Feld mit der Beschriftung ACTIVE, das invertiert dargestellt ist. Durch Drücken der zugeordneten Funktions-Taste werden sowohl Invertierung, als auch Follow-Funktion deaktiviert.

7.3 AUTSEL Funktion / Automatische Moving-Light Selektion

Wurde einem Cue die Autsel Funktion (automatische Selektion der Moving-Lights) zugeordnet, dann leuchten beim Aufrufen des Cues die LEDs der Moving-Lights auf, die in diesem Cue gespeichert sind. Die dadurch angewählten Moving-Lights sind aktive und können in ihren Parametern verändert werden.

7.3.1 Eingabe und Löschung der AUTSEL Funktion

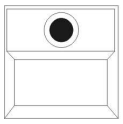
Um die AUTSEL Funktion zu aktivieren drücken Sie nacheinander die Edit-Taste im Combi-Bereich und die Cue-Taste auf der das zu editierende Cue abgelegt wurde. Der Displayaufbau sieht dann folgendermaßen aus:



Die AUTSEL Funktion wird durch Drücken der zugeordneten Funktionstaste aktiviert. Die Funktionstaste ist bei aktiver Funktion invertiert dargestellt.

Durch erneutes Drücken der Funktionstaste wird die Funktion wieder deaktiviert.

7.3 Editieren des Namens



7 ⇦

Drücken Sie die Funktions-Taste NAME, so dass das Display-Feld invertiert dargestellt wird. Anschließend löschen Sie den eingegebenen Namen mit Hilfe der Pfeiltaste, und geben Sie über die doppelt belegten Tasten des Bereiches Cues/Chases/Sequences den neuen Namen ein.
Durch erneutes Drücken der Funktions-Taste NAME wird die Eingabe gespeichert und der Beschriftungs-Bereich verlassen.

7.4 Editieren der Moving-Lights Parameter (Einstellungen)

Sie können alle eingegebenen Werte nach dem Drücken der Funktions-Taste MODIFY abändern. Sobald das Display-Feld invertiert dargestellt ist, haben Sie Zugriff auf die Feature-Selektion Tasten, deren Werte nach dem Aktivieren der einzelnen Tasten über die Encoder-Räder oder Preset-Tasten abgeändert werden können.
Zum Speichen drücken sie die Taste Store und es erscheint im Display wieder die Speicher-Matrix. Diese können Sie nach Belieben abändern. Der Speicher-Vorgang wird durch erneutes Drücken der Store-Taste abgeschlossen. (Das Display-Feld MODIFY ist dann nicht mehr invertiert dargestellt).
Verlassen Sie das Edit-Menü durch erneutes Drücken der Edit-Taste oder der Taste ESC.

7.5 Kopieren eines Cues auf eine andere Cue-Taste

Drücken Sie die Funktions-Taste COPY. Halten Sie die Funktions-Taste COPY gedrückt und wählen Sie dann den Speicherplatz (Cue-Taste) aus, auf dem Sie in Zukunft den Cue (Bühnenbild) abrufen möchten. Sobald Sie beide Tasten loslassen, ist der Prozess durchgeführt und der entsprechende Cue kann von beiden Cue-Tasten abgerufen werden.

7.6 Einstellen des Release-Links (R-Link)

Vgl: Kapitel 6.1.7 und 6.1.8 Einstellen und Arbeiten mit dem Release-Link

Drücken Sie die Funktions-Taste R-Link. (R-Link erscheint invertiert im Display).
Jetzt können Sie die Cue-Taste drücken, auf welcher zuvor der Cue (Bühnenbild) mit den Nullstellungen der gewünschten Parameter (Einstellungen) gespeichert wurde. Im Display wird Ihre Eingabe visualisiert. Hinter den drei Buchstaben RLM wird der Speicherplatz und der Name des Cues (Bühnenbildes) angezeigt, den Sie als Release-Link hinterlegt haben. Haben Sie einen Relase-Link gesetzt können sie ihn mit den Tasten RELASE oder FLASH auf rufen.

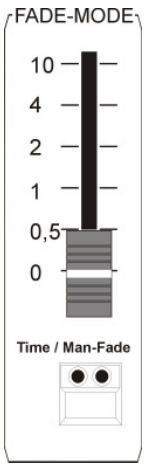
7.7 Abändern der Fade-Time

Die Fade-Time können Sie im Edit-Cue Menü durch Drehen des zugeordneten Encoder-Rades (FADETIME) abändern.

7.8 Abändern des Trigpoint

Den Trigpoint können Sie im Edit-Cue Menü durch Drehen des zugeordneten Encoder-Rades (TRIGPOINT) abändern.

8 Cues im Fade-Mode aufrufen

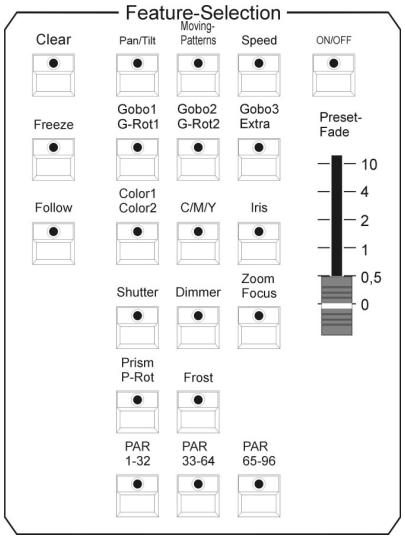


Unabhängig davon, ob Sie Ihren Cues (Bühnenbild) eine Fade-Zeit zugeordnet haben, können Sie über den Fade-Mode Regler eine Fade-Zeit aktivieren. Dieser Fader hat höhere Priorität, als die Fade-Zeiten, die zuvor abgespeichert wurden. Er ist unterteilt in Schritte von 0,0 bis 10 Sekunden. Die darunter angeordnete Taste ist mit zwei LEDs ausgerüstet.

Leuchtet die rote LED, dann wird auf die am Fader eingestellte Fade-Zeit zugegriffen.

Leuchtet die grüne LED, dann können Sie manuell zwischen zwei Cues (Bühnenbilder) überblenden. Der Überblend-Vorgang (Fade-Vorgang) zwischen zwei Cues (z.B. Cue A / Cue B) dauert solange, wie Sie brauchen um den Fader ganz nach oben zu schieben. Wenn der Regler wieder nach unten gezogen wird, fadet das zweite Cue (Cue B) aus und das erste Cue (Cue A) wird wieder eingeblendet. Sie können jedoch, wenn der Regler ganz oben steht ein neues Cue (Bühnenbilder) aufrufen. Dann fadet das Cue B aus, sobald Sie den Regler nach unten schieben und Cue C erscheint.

9 Freeze Funktion



Die Freeze-Funktion dient zum Fixieren von Moving-Light Parametern.

Sie finden die Freeze-Taste im Feature-Selektion Bereich auf der linken Seite.

Sie können alle Parameter über die Freeze-Funktion fixieren. Das bedeutet, nachdem die Freeze-Funktion für einen Parameter (Einstellung) eingegeben wurde, ändert sich dieser nicht, wenn ein anders Cue (Bühnenbild), Chase (Lauflicht) oder eine Sequences (Programm) aufgerufen wird.

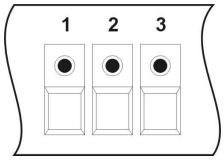
Die einzelnen Features (Funktionen), die mit einer Freeze-Funktion belegt wurden, können jedoch mit Hilfe eines Presets jederzeit überschrieben werden.

9.1 Eingabe der Freeze-Funktion

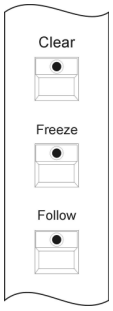
Die Freeze-Funktion kann nicht aktiviert werden, wenn das Display das Hauptmenü anzeigt.

Sie müssen deshalb zuerst ein Funktion im Bereich Feature-Selektion anwählen. Anschließend wählen Sie die Moving-Lights an, deren Features über die Freeze-Funktion beeinflusst werden sollen. Nun drücken Sie die Freeze-Taste und halten diese gedrückt. Wenn Sie jetzt die Feature-Taste mit dem gewünschten Parameter anwählen dann wird diese Funktion eingefroren.
Im Display können sie dies dann an den dunklen Kästchen erkennen.
Beispiel: Freeze-Funktion aktiviert für Gobo-1:

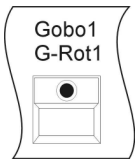
1.



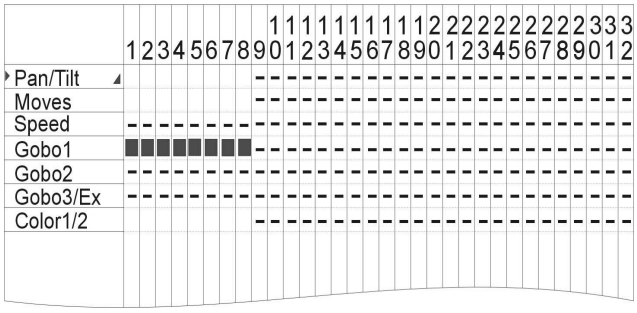
2.



3.



4.



Sie können die Freeze-Funktion beliebig ändern, indem Sie die Moving-Light-Auswahl neu definieren und dann nochmals die Freeze-Taste in Verbindung mit der gewünschten Feature-Selektion Taste drücken.

9.2 Löschen der Freeze-Funktion

Sie können die Freeze-Funktion selektiv oder für alle Parameter aufheben.

9.2.1 Löschen der Freeze-Funktion für alle Parameter:

Wählen Sie alle Moving-Lights an (LED muss leuchten)
Drücken Sie die Freeze-Taste und gleichzeitig die Clear-Taste im Feature-Selection-Block
Im Display verschwinden die schwarzen Felder wieder aus der Speicher-Matrix

9.2.2 Löschen der Freeze-Funktion einzelner Parametern:

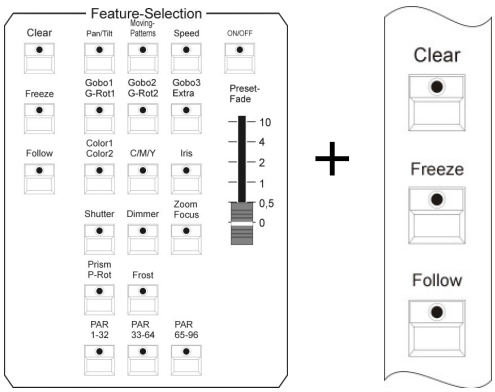
Wählen Sie alle Moving-Lights ab (LED erlischt). Drücken Sie dann die Freeze-Taste und halten Sie diese gedrückt. Nun können Sie über die Feature-Selektion Tasten die Freeze-Funktion selektiv für die einzelnen Parametern löschen, indem sie die gewünsche Feature-Selektion Taste drücken.
Im Display sind die entsprechenden Felder dann nicht mehr invertiert dargestellt.

10. Follow Funktion

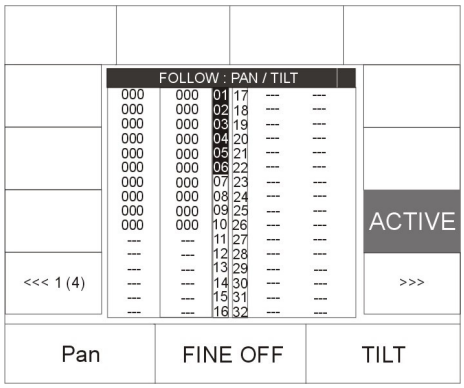
Mit der Follow-Funktion können Moving-Lights unabhängig von aufgerufenen Cues, Chases oder Sequenzen als Verfolgerscheinwerfer definiert und bewegt werden. Die als Verfolgerscheinwerfer definierten Moving-Lights reagieren nur auf Pan- und Tiltwerte, die über einen angeschlossenen Trackball empfangen werden.

10.1 Programmieren der Follow-Funktion

Die Follow-Funktion kann nur programmiert und aktiviert werden, wenn irgend eine Taste der Feature-Select Sektion zuvor gedrückt wurde.
Drücken Sie anschließend die Follow-Taste und halten Sie diese gedrückt. Nun wählen Sie die Moving-Lights an, die als Verfolger eingesetzt werden sollen (die LEDs leuchten).



10.1.1 Aktivieren der Follow-Funktion



Aktivieren Sie die Funktion, indem Sie die Follow-Taste im Feature-Selection Block drücken und gedrückt halten. Im Display erscheint die Funktions-Taste ACTIVE. Die Follow-Funktion wird aktiviert, indem die Funktions-Taste gedrückt wird. Die aktivierte Funtion erkennen Sie an der invertierten Display-Darstellung

10.1.2 Deaktivieren der Follow-Funktion

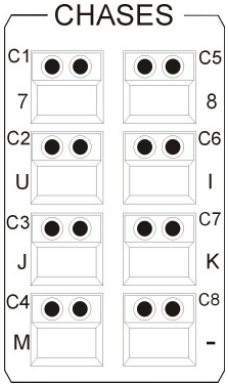
Drücken Sie die Follow-Taste und halten Sie diese gedrückt. Drücken Sie zusätzlich die Funktions-Taste ACTIVE. Die Follow-Funktions ist deaktiviert, sobald die Displaydarstellung nicht mehr invertiert ist.

10.1.3 Löschen der Follow-Funktion

Um die Follow-Funktion in einem Cue zu löschen muss das Cue im Edit-Mode aufgerufen werden. Drücken Sie zuerst die EDIT-Taste im Combi-Bereich und anschließend die Cue-Taste auf der das Cue abgespeichert wurde.
Im Display erkennen Sie die AUTOFOL Funktion invertiert dargestellt. Drücken Sie die zugeordnete Funktionstaste. Die AUTOFOL-Funktion ist gelöscht, sobald die Funktionstaste nicht mehr invertiert dargestellt ist.

11 Chases (Lauflicht-Programme) im Fixture-Bereich

Als Chase oder Lauflicht wird eine Abfolge von einzelnen Cues (Bühnenbilder) bezeichnet. Bei einem Chase sind die Ablaufzeiten aller Schritte gleich. Sie können bei der Licon 1 die Chases auf zwei unterschiedliche Arten erstellen. Zum einen mit Hilfe von zuvor programmierten Cues, oder schneller und effektiver über den Funktions-Generator, der Ihnen eine Fülle verschiedener Ablauf-Muster zur Verfügung stellt, denen Sie nur noch die gewünschten Parameter und Ablaufzeiten zugeordnet werden müssen.



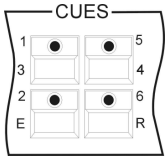
Sie haben beim Licon 1 insgesamt 96 Speicherplätze für Chase-Programme zur Verfügung. Es können 32 gleichzeitig laufen.

Diese acht Tasten in der Chase-Sektion dienen zum Abspeichern und Aufrufen von Chases. Sie werden über die Tasten der Page/Bank-Sektion umgeschaltet

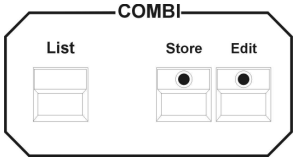
11.1 Programmieren von Chases aus Cues (Bühnenbildern)

Beim Programmieren von Chases mit Hilfe bereits bestehender Cues (Bühnenbilder), müssen diese Cues zuvor programmiert und abgespeichert werden. → Kapitel 6.1 Programmieren uns Speichern von Cues.

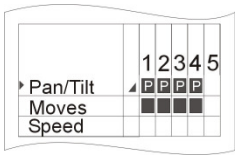
Um ein Chase aus Cues zu erstellen müssen generell folgende Arbeitsschritte durchgeführt werden:



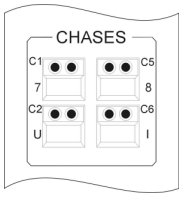
Wählen Sie über die Cue-Tasten das Cue aus, welches den ersten Schritt Ihres Lauflichts darstellen soll.



Drücken Sie anschließend die Store-Taste im Combi-Bereich.



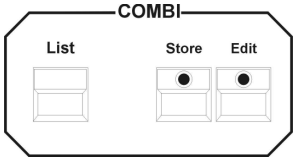
Wählen Sie die gewünschten Parameter aus der Speicher-Matrix aus



Wählen Sie die Chase-Taste aus, auf der das Chase abgespeichert und aufgerufen werden soll.

WICHTIG: Die LED der Store-Taste beginnt dann zu blinken!

Wählen Sie die Funktion NAME an und geben Sie über die Tasten der Cue/Chase/Sequence-Sektion einen Namen ein.



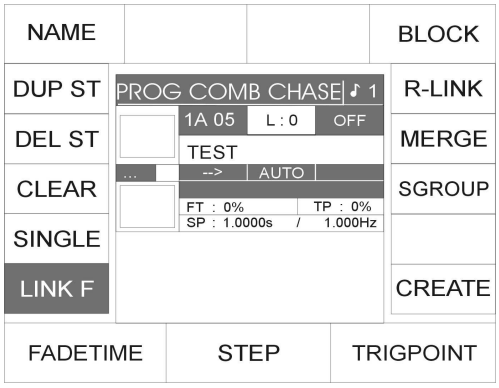
Bestätigen Sie den Vorgang durch erneutes Drücken der Store-Taste im Combi-Bereich.

Zum Anhängen eines weiteren Chase-Schrittes wiederholen Sie die Arbeitsschritte.

11.1.2 Die Eingabe-Maske des Chases

Nachdem Sie ein Cue, die Taste Store im Comib-Bereich und die Parameter aus der Specher-Matrix ausgewählt haben, drücken Sie die gewünschte Chase-Taste. Nun erscheint die Eingabe-Maske für das Cue:

Die Funktions-Felder haben folgende Bedeutung:



LINK F :
invertiert Angabe der Fadezeit in %
nicht invertiert Angabe der Fadezeit absolut

SINGLE:
Invertiert das Lauflicht läuft nur einmal durch
nicht invertiert das Lauflicht läuft endlos durch

CLEAR : löscht das komplette Lauflicht
DEL ST: löscht einen Schritt
DUP ST: verdoppelt einen Schritt
NAME : Name des Chases

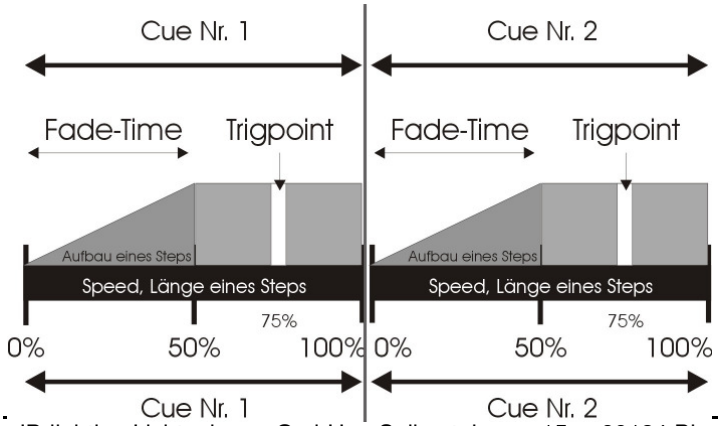
BLOCK: zur Blockbildung verschiedener Schritte
R-LINK: ermöglicht die Verbindung zu einem Release Link
MERGE: Zusammenfassen von Chases
SGROUP: Bilden einer Geschwindigkeits-Gruppe
CREATE: Aufrufen des Funktions-Generators
FADETIME: Eingabe der Fadezeit für das komplette Lauflicht
STEP: Ermöglicht das Auf- und Abscrollen zwischen den Schritten
TRIGPOINT: Eingabe des Zeitpunkts, an dem alle Parameter, die nicht gefadet werden, geschaltet werden sollen

11.1.3 Eingabe der Chase-Bezeichnung

Nun benennen Sie das Chase, indem Sie die Funktions-Taste NAME drücken mit Hilfe der Doppelbelegung der Tasten im Cues/Chase/Sequences- Bereich. Nach der Eingabe drücken Sie zum Abspeichern erneut die Funktions-Taste NAME.

11.1.4 Eingabe der Ablaufzeiten

Es stehen Ihnen drei Ablaufzeiten, mit folgenden Kürzeln bezeichnet, zur Verfügung:

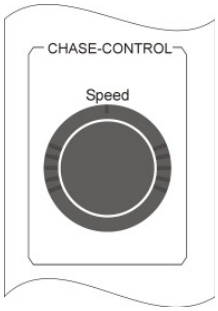


SP : Speed Dauer jedes einzelnen Schrittes
FT : Fade-Time Ein- bzw. Ausblendzeit eines Schrittes
TP : Trigpoint Schaltzeitpunkt für alle Parameter, die nicht gefadet werden
Dabei werden Fade-Time und Trigpoint in Prozentwerten, abhängig von der eigentlichen Schrittlänge eingegeben. Der Vorteil daran ist, dass sich die Fade-Time und der Trigpoint automatisch anpassen,

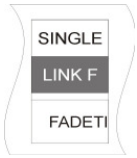
sollte die Ablaufzeit manuell nachregeln werden.
Sie haben allerdings auch die Möglichkeit die Fade-Zeit nicht in Prozentwerten, sondern unabhängig von der Schrittlänge in Sekundenbruchteilen einzugeben. (Sollte in diesem Fall das Chase manuell nachgeregelt werden, findet keine Anpassung/Abänderung der Fade-Time statt).

Die Ablaufzeit der Chases kann über die Chase-Control-Sektion manuell abgeändert werden. → Kapitel 13

- Länge der einzelnen Schritte (Speed)



Die Dauer eines Schrittes wird über das Encoder-Rad (Speed) im Chase-Control-Bereich eingestellt.
Sie kann jedoch später manuell (wiederum über die Chase-Control-Sektion) verändert werden.



- Länge der Fade-Time / Prozent Eingabe

Die Fade-Time greift auf alle Parameter zu, die in der Speicher-Matrix mit einer Fade-Rampe versehen wurden.
(Vgl. Kapitel 6.1.1 Die Speicher-Matrix)

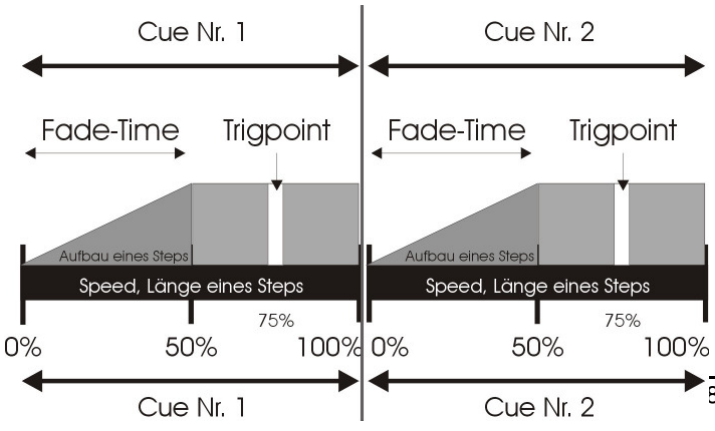
Wenn die Fade-Time als Prozent-Wert eingegeben wird, dann bezieht sie sich auf die Länge des Schrittes (Speed). Sollte eine Chase Schritt 5 Sekunden lang sein und die Fade-Time mit 50% angegeben werden, dann werden alle Parameter, die gefadet werden können in 2,5 Sekunden eingeblendet.

Zur Eingabe der Fade-Time in Prozent muß die Funktions-Taste LINK F invertiert dargestellt sein.
Die Eingabe erfolgt über das linke Encoder-Rad

- Länge der Fade-Time / Sekunden Eingabe

Sie können die Eingabe der Fade-Time von der Länge der Chase-Schritte unabhängig gestalten. Dazu drücken Sie die Funktions-Taste LINK F. Sobald das Feld nicht mehr invertiert dargestellt wird, erfolgt die Eingabe der Fade-Time mit Hilfe des linken Encoder-Rades. Die Eingabe erfolgt in Schritten von 0,0250 Sekunden.

Bitte beachten Sie, dass bei der manuellen Änderung der Ablaufzeit kein Nachregeln im Bereich Fade-Time erfolgen wird. Sie müssen dann eventuelle Änderungen für jeden Schritt einzeln eingeben. Des weiteren sollten Sie beachten, dass die Fade-Time im allgemeinen nicht länger als der komplette Schritt sein soll, da die Abbildung des Schrittes sonst nicht vollständig erfolgen kann.



- Zeitpunkt der Schaltfunktion (Trigpoint)

Der Trigpoint bezeichnet den Zeitpunkt, an dem alle Parameter, die nicht gefadet werden, umgeschaltet werden. Diese Kanäle sind in der Speicher-Matrix nicht mit einer Fade-Rampe angelegt. (Vgl.Kapitel 6.1.1 Die Speicher-Matrix).

Der Trigpoint wird in Prozent von der gesamten Schrittlänge angegeben. Ist die Schrittlänge also auf 5 Sekunden eingestellt, und der Trigpoint auf 75%, so schalten Parameter, wie z.B. Gobo und Farbe nach 3,75 Sekunden auf den neuen Wert um.

11.1.5 Einfügen eines Chase-Steps

Wenn nichts anderes angegeben wird, so wird jeder neue Schritt beim Abspeichern an das bestehenden Chase angehängt.
Sollten Sie den Schritt jedoch an einer anderen Stelle des Lauflichts einfügen wollen, dann können Sie mit Hilfe des mittleren Encoder-Rades (STEP) die bisher bestehenden Schritte auf- und abscrollen.
Sobald Sie das Encoder-Rad bewegen, wird die Funktions-Taste INSERT eingeblendet. Durch Drücken der Funktions-Taste INSERT wird das Bild vor dem im Display invertiert dargestellten Schritt eingefügt.
Alle folgenden Schritte erhalten eine um Eins erhöhte Nummer.
Durch Drücken der Funktions-Taste INSERT wurde gleichzeitig auch der Speicher-Befehl gegeben. Sie brauchen in diesem Fall nicht nochmals die Store-Taste im Combi-Bereich zu drücken.

11.1.6 Überschreiben eines Chase-Schritt (Steps)

Wenn Sie einen bestehenden Schritt in einem Lauflicht überschreiben möchten, dann scrollen Sie mit dem mittleren Encoder-Rad bis der zu überschreibende Schritt im Display invertiert dargestellt ist. Anschließend drücken Sie die Store-Taste im Combi-Bereich und bestätigen so die Eingabe.

11.1.7 Löschen aller Schritte (Clear)

Im Prog Comb Chase-Menü können Sie durch Drücken der Funktions-Taste CLEAR alle eingegebenen Schritte löschen.
Verlassen Sie nach dem Löschen das Menü mit der Taste ESC!
Wenn Sie das Menü durch erneutes Drücken der Store-Taste verlassen, haben Sie automatisch die aktuelle Einstellung als neuen Schritt 1 gespeichert.
Zur visuellen Kontrolle: Wenn kein Schritt im Chase gespeichert ist, leuchte die gelbe LED nicht.
Sobald ein Schritt gespeichert ist, dann leuchtet oder blinkt die gelbe LED.

11.1.8 Löschen eines einzelnen Chase-Schrittes (Del St)

Rufen Sie über die Store-Taste im Combi-Bereich Ihr Lauflicht auf und wählen Sie dann über das mittlere Encoder-Rad den Schritt aus, den Sie löschen möchten. Sobald der Schritt im Display invertiert dargestellt ist, drücken Sie die Funktions-Taste DEL ST.
Der Schritt wird gelöscht und alle nachfolgenden Schritte rücken vor.

→ Verlassen Sie diesen Menü-Punkt mit Escape

11.1.9 Verdoppeln eines Chase-Schrittes (Dup St)

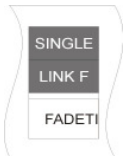
Rufen Sie über die Store-Taste im Combi-Bereich das gewünschte Chase-Programm auf. Nun können Sie mit Hilfe des mittleren Encoder-Rades den Schritt (Step) anwählen, den Sie verdoppeln möchten. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste DUP ST. Der Schritt wird verdoppelt und direkt angehängt. D.h. wenn Sie z.B. Schritt 5 verdoppeln, dann besteht Ihr Chase-Programm anschließend aus einem Schritt mehr, wobei Step 5 und 6 die gleichen Parameter beinhalten.

→ Verlassen Sie diesen Menü-Punkt mit Escape.

11.1.10 Überschreiben (Beenden) eines Chases (R-Link)

Ein Chase läuft permanent durch, wenn er nicht über die Funktions-Taste SINGLE anders eingestellt ist. Deshalb muß zum Beenden ein Stop-Bild programmiert werden.
Dieses Stop-Bild wird als Cue (Bühnenbild) abgelegt und muss für alle Parameter, die im Lauflicht angesprochen werden einen neuen Wert enthalten. Nach dem Abspeichern als Cue (Bühnenbild), können Sie über die Funktions-Taste R-Link eine Verknüpfung zwischen Chase (Lauflicht) und Cue (Bühnenbild) herstellen. Dazu drücken Sie im Prog Combi Chase-Menü die Funktions-Taste R-LINK. Sobald das Feld im Display invertiert dargestellt ist, drücken Sie die Cue-Taste, auf der zuvor das Stop-Bild gespeichert wurde. Im Display werden nun hinter dem Kürzel RLM die Koordinaten des Stop-Bildes angezeigt. Drücken Sie die Funktions-Taste R-Link erneut um den Menü-Punkt wieder zu verlassen. (Vgl. Kapitel –6.1.7 und 6.1.8 Eingabe und Arbeiten mit dem Release-Link)
Über den Releale-Link können auch zwei Chases miteinander verlinkt werden. Das führt dazu, dass ein Chase vom nächsten abgelöst wird.

11.1.11 Aufhebung der Loop-Funktion (Single)



Ein Chase-Programm läuft endlos durch, wenn nichts anderes eingestellt wurde. Sie können allerdings die Funktions-Taste SINGLE aktiveren. Dadurch bestimmen Sie, dass das Lauflicht nur einmal durchläuft. Die Single-Funktion ist aktiv, wenn sie im Display invertiert dargestellt wird.

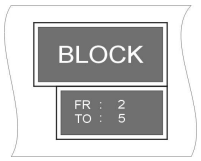
11.1.12 Arbeiten mit der Block-Funktion (Block)

Sie können mehrere Chase-Schritte zum einem Block zusammenfassen und danach entweder löschen, oder kopieren.

A. Definieren eines Blocks

Sie können einen Block aus Schritten zusammenstellen, die hintereinander in Ihrem Chase angeordnet sind. Dazu bewegen Sie den Curser zum ersten Schritt, der im Block integriert sein soll. Drücken Sie jetzt die Funktions-Taste Block (das Display-Feld wird invertiert dargestellt) und halten Sie diese gedrückt. Drehen Sie das mittlere Encoder-Rad bis zum letzten Schritt, den der Block beinhalten soll. Alle im Block integrierten Schritte werden im Display mit einem B gekennzeichnet.

Zusätzlich wird der Vorgang im Display nochmals graphisch dargestellt.



Sie erkennen:
Der Block im Beispiel umfasst insgesamt vier Schritte von Schritt 2 bis Schritt 5

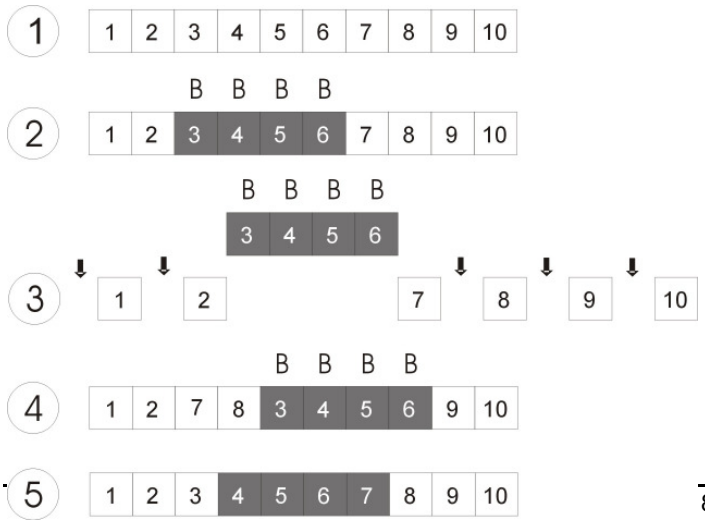
B. Kopieren eines Blocks

Nachdem Sie einen Block definiert (Punkt A.) haben, wählen Sie über das mittlere Encoder-Rad die Stelle aus, an der sie den Block einfügen möchten. Der Block wird immer vor dem aktivierten Schritt eingefügt.
Drücken Sie nun die Funktions-Taste B-COPY. Die Funktion wird sofort ausgeführt.
Sie brauchen die Store-Taste im Combi-Bereich nicht mehr zusätzlich zu drücken, sondern verlassen das Menü über die Escape Taste.

C. Löschen eines Blocks

Definieren Sie den gewünschten Block, wie in Punkt A. beschrieben. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste B-DEL. Der markierte Block wird sofort gelöscht. Verlassen Sie diesen Menü-Punkt mit Escape.

D. Verschieben eines Blocks



Definieren Sie den gewünschten Block, wie in Punkt A. beschrieben.
Beim Verschieben wird der Block nicht verdoppelt, wie beim Kopieren, sondern erscheint in Ihrem Chase-Programm einfach an einer anderen Stelle. Der Block wird immer vor dem Schritt (Step) eingefügt, den Sie mit dem Cursor angewählt haben.

Diese Grafik soll die einzelnen Arbeitsschritte verdeutlichen.

1: Erstellen Sie Ihr Chase-Programm

2: Definieren Sie den gewünschten Block

3: Wählen Sie den Step **vor** welchem Sie den Block einfügen möchten (überall dort, wo ein Pfeil eingezeichnet ist, ist dies möglich). In diesem Fall Step # 8

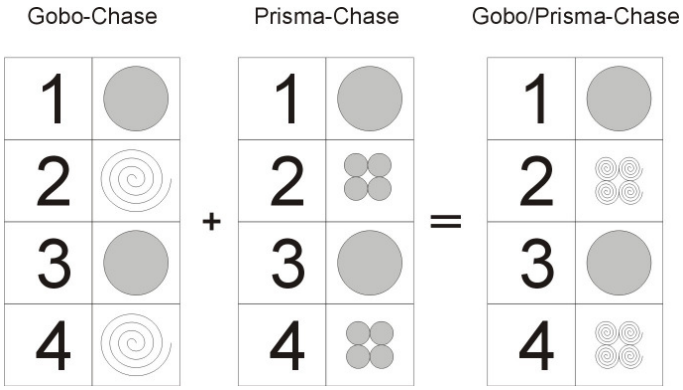
4: Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste B-MOVE

5: Das Chase-Programm sortiert sich neu

→ Verlassen Sie diesen Menü-Punkt mit Escape.

11.1.13 Zusammenfassen von Chase-Programmen (MERGE-Funktion)

Unter „Mergen“ verstehen wir den Vorgang, bei dem zwei Chases (die unterschiedliche Scheinwerfer-Parameter ansprechen) zu einem Chase zusammenfasst.



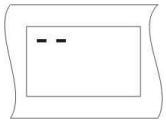
Diese Grafik stellt das Mergen von einem Gobo-Chase und einem Prisma-Chase dar. Nachdem die beiden Chases zusammengefasst wurden, entsteht ein Chase, bei dem sowohl die Gobos gewechselt werden, als auch ein Prisma angesteuert wird.

Grundvoraussetzung für das Mergen zweier Chases ist, dass sie aus der **gleichen Anzahl** von Schritten bestehen.

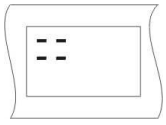
11.1.13.1 Eingabe der Merge-Funktion

Programmieren Sie das erste Chase an und speichern Sie es auf einer Chase-Taste ab. Erstellen Sie dann den zweiten Chase, mit derselben Schrittanzahl wie das erste. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste MERGE. Halten Sie diese gedrückt und rufen Sie den ersten Chase über die Chase-Taste auf. Lassen Sie anschließend sowohl die Funktions-Taste MERGE, als auch die Chase-Taste los. Speichern Sie die Eingabe durch Drücken der Store-Taste ab.

Im Display wird das Mergen in der Grafik der Speicher-Matrix dargestellt.



Bei einem Chase, in dem nur ein Parameter abgespeichert ist, kann sie Darstellung der Speicher-Martrix aussehen, wie links abgebildet.



Bei einem Chase, das gemerged wurde und deshalb mehr als nur einen Parameter anspricht, kann die Darstellung der Speicher-Matrix aussehen, wie in diesem Fall dargestellt.

Wenn nach dem Mergen das erste der beiden Chases aufgerufen wird, laufen automatisch beide Chases ab. Die Ablaufzeit wird vom ersten Chase für beide übernommen.

Wenn das zweite Chase aufrufen wird, läuft dieses alleine ab.

11.1.13.2 Aufheben der MERGE-Funktion

Zum Aufheben der Merge-Funktion gibt es kein Sonderfunktion. D.h. Sie müssen den Chase über die Edit-Taste im Combi-Bereich aufrufen und anschließend alle unerwünschten Parameter (Einstellung) mit Hilfe der MODIFY-Funktion und der Speichermatrix entfernen.

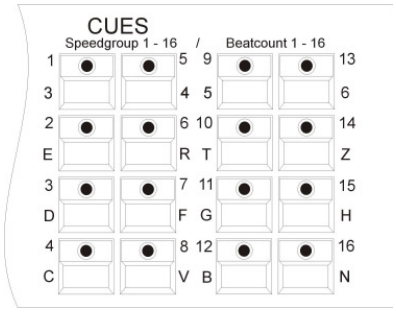
11.1.14 Die Geschwindigkeits-Gruppen (SGROUP)

Bei der Licon 1 stehen 16 verschiedene Geschwindigkeits-Gruppen zur Verfügung, denen sowohl Fixture- als auch Par-Chases zugeordnet werden können.
Alle Chases die einer Speed-Gruppe zugeordnet wurden laufen in der gleichen Ablaufzeit (Geschwindigkeit) ab. Auch Chases mit unterschiedlicher Schritt-Anzahl können einer Speed-Gruppe zugeordnet werden. Sollte während des Ablaufs bei einem Chase die Ablaufgeschwindigkeit verändert werden, dann wird automatisch die Ablaufgeschwindigkeit aller in dieser Speed-Gruppe befindlichen Chases abgeändert.

Der Vorteil von Geschwindigkeits-Gruppen ist, dass jeder Chase separat aufgerufen werden kann und nicht wie beim Mergen ein Zusammenfassen der einzelnen Schritte erfolgt.

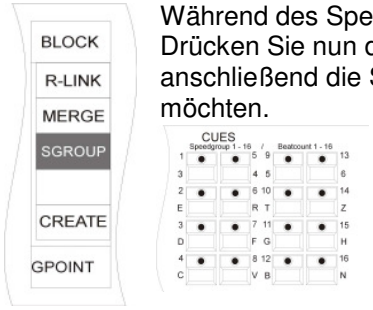
11.1.14.1 Zusammenfassen von Chase-Programmen zu Geschwindigkeitsgruppen (Sgroup)

Die Tasten 1 bis 16 der Cue-Sektion dienen zum Zuordnen und Aufrufen der Speed-Groups



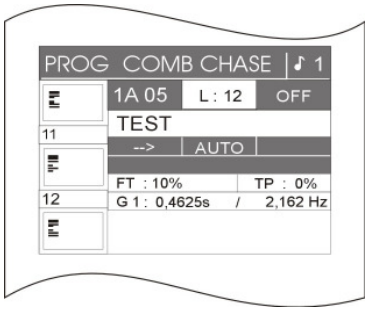
Das Zuordnen eines Chases zu einer Speed-Group erfolgt im Program-Combi-Chase Menü oder im Edit-Combi-Chase Menü.

Erstellen Sie Ihre Chase wie gewohnt und speichern Sie diese auf den Chase-Tasten ab.



Während des Speichervorgangs wird im Display die Funktions-Taste SGROUP sichtbar. Drücken Sie nun die Funktions-Taste SGROUP und halten Sie diese gedrückt. Drücken Sie anschließend die Speedgroup-Tasten im Cue-Bereich der Sie den Chase zuordnen möchten.

Die Zuordnung wir im Display graphisch dargestellt:



In der Mitte des Displays wird die Speed-Gruppe genannt, der das Chase zugewiesen wurde; in diesem Fall die Speed-Gruppe 1 (G1). Zusätzlich erscheint eine weitere Funktion auf dem Display, nämlich die Synchron-Start Funktion (abgekürzt SYNCST).

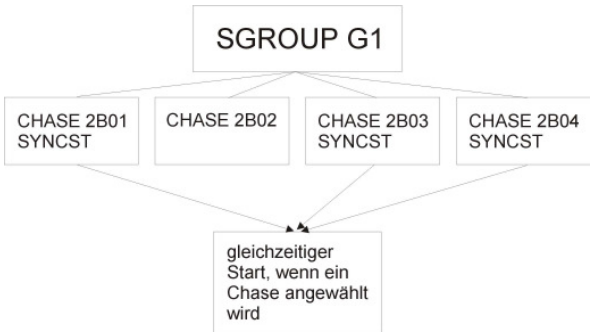
Die Geschwindigkeit des Chases kann nun, wie beschrieben über die Chase-Control-Sektion abgeändert werden. → Kapitel 13

11.14.2 Deaktivieren einer Speed-Gruppe

Sollten Sie ein Chase aus einer Speed-Gruppe herausnehmen wollen, dann gehen Sie folgendermaßen vor:
Drücken Sie die Edit-Taste im Combi-Bereich und rufen Sie das gewünschte Chase mittels der Chase-Taste auf. Drücken Sie dann die Funktions-Taste SGROUP. Die Zuordnung wird sofort gelöscht. Im

Display erkennen Sie dies daran, dass keine Speed-Gruppe, sondern die Geschwindigkeit in Sekunden angezeigt wird. Zusätzlich erlischt die Funktion SYNCST im Display.

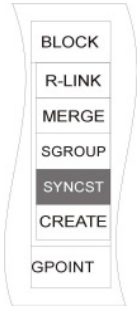
11.1.15 Die Synchron-Start Funktion



Bei allen Chases, die in einer Speed-Gruppe mit der Funktion **Synchron-Start** (SYNCST) angelegt wurden erfolgt ein synchroner Einsatz, sobald ein Chase der Gruppe aufgerufen wird.
Diese Grafik soll das Prinzip verdeutlichen:

Die Funktion Synchron-Start ergibt den gleichen sichtbaren Effekt, wie die Funktion MERGE. Intern im Pult wird sie jedoch anders verwaltet. Während die Funktion MERGE eine feste Verbindung von zwei oder mehr Chases bedeutet, die nur mit viel Aufwand wieder aufgelöst werden kann, kann die Funktion Synchron-Start mit nur einem Tastendruck wieder gelöscht werden.

11.1.15.1 Eingeben der Synchron-Start Funktion



Das Funktions-Feld SYNCHST erscheint erst, wenn einem Chase während eines Speicher-Vorgangs eine Speedgruppe zugeteilt wurden.
Nun kann die Funktion Synchron-Start durch Drücken der Funktions-Taste SYNCST aktiviert werden. Die Funktion erscheint invertiert im Display.

11.1.15.2 Löschen der Synchron-Start Funktion

Wurde die Funktion Synchron-Start für ein Chase aktiviert ist dies im Display ersichtlich (siehe A. Eingeben der Synchron-Start Funktion). Deaktiviert wird die SYNCHST-Funktion durch erneutes Drücken der Funktions-Taste SYNCST. Sobald das Feld nicht mehr invertiert dargestellt wird, ist die Funktion deaktiviert.

11.1.16 Die Sound-Funktion / Eingabe Beatcount

Chases können soundgesteuert ablaufen, d.h. das Signal für die Weiterschaltung der Chase-Schritte gibt jeweils der Bass-Schlag des über den Sound-Eingang angelegten Musiksignals an.

Die Eingangs-Buchse für den Sound befindet sich auf der Rückseite des Mischpults, es handelt sich um eine Stereo-Klinke-Buchse.

Die Bass-Frequenz wurde werksseitig eingestellt und kann nicht verändert werden. Sie können allerdings die Anzahl der Bass-Schläge einstellen, die bis zum nächsten Weiterschalten übersprungen werden können.

Die Einstellung und Arbeitsweise der Sound-Funktion wird detailliert im Kapitel 13.8 beschrieben

11.2 Erstellen von Chases über den Funktions-Generator

Chases können schnell und effektiv über den Funktions-Generator erstellt werden. Der Funktions-Generator stellt dazu eine Reihe von Ablauf-Mustern zur Verfügung, denen jeweils nur noch die Moving-Lights und das gewünschte Parameter zugeordnet werden muss.

Sie können einem Chase, der über den Funktions-Generator erstellt wurde jeweils nur **ein** Fixture-Parameter zuordnen. Es kann also zum Beispiel entweder ein Shutter-Chase **oder** ein Iris-Chase oder ein Pan-Chase (je nachdem über wie viel Features Ihr Moving-Light verfügt) sein.
Allerdings lassen sich Chases zusammenfassen und zwar über die Merge- oder Speed-Gruppen Funktion.
Diese Funktionen in Verbindung mit dem Funktions-Generator ermöglicht es Ihnen Chases für einzelne Parameter zu erstellen und diese gemeinsam abzurufen.

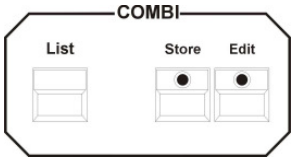
Der Funktions-Generator bietet Ihnen Ablauf-Muster für unterschiedliche Bühnenvarianten. Sollten Ihre Moving-Lights in einer Linie hängen (z.B. auf der Back-Truss einer Bühne) dann können Sie die Ablauf-Muster der ersten Seite im Funktions-Generator Display nutzen.
Hängen Ihre Moving-Lights symmetrisch (z. B. links und rechts von einer Bühne), dann nutzen Sie die Ablauf-Muster der zweiten Seite im Funktions-Generator Display.

Bei einem doppelt symmetrischen Aufbau (Moving-Lights in gleicher Reihenfolge auf vier Seiten einer Bühne) empfiehlt es sich die Ablauf-Muster der dritten Seite des Funktions-Generator Displays zu nutzen.

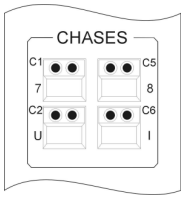
11.2.1 Einfache Programmierung mit dem Funktions-Generator

Der Funktions-Generator ermöglicht Ihnen möglichst schnell Chases (Lauflichter) zu erstellen.
Der Funktions-Generator wird anhand eines Shutter-Chases erklärt. Sie können ihn jedoch für jede Funktion, die Ihr Moving-Light hat anwenden.

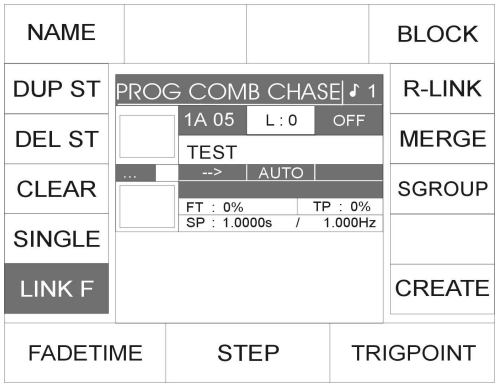
Der Funktions-Generator wir folgendermaßen aufgerufen:



Drücken Sie zuerst die Store-Taste im Combi-Bereich.

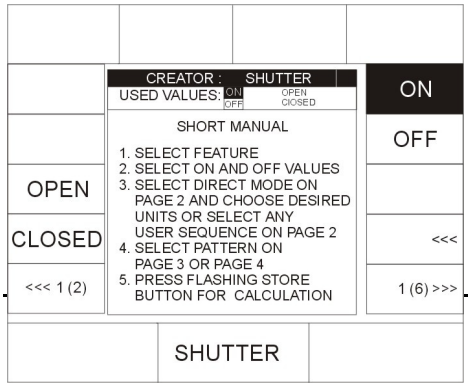


Anschließend drücken Sie die Chase-Taste, von der das Lauflicht später abgerufen werden soll.



Es erscheint das Programm-Combi-Chase Menü auf dem Display.

Nun kann durch Drücken der Funktions-Taste CREATE der Funktions-Generator aufgerufen werden.



Der Aufbau des Funktions-Generators sieht folgendermaßen aus:

Im Beispiel wurde in der Feature-Selektion Shutter aufgerufen. (Die Display-Darstellung variiert je nach angewähltem Feature.)

Je nachdem, welches Feature aktiv ist, können unterschiedliche Presets über die Funktions-Tasten aufgerufen werden.

Sie erkennen im Display eine Kurzanleitung zur Erstellung von Chases über den Funktions-Generator.

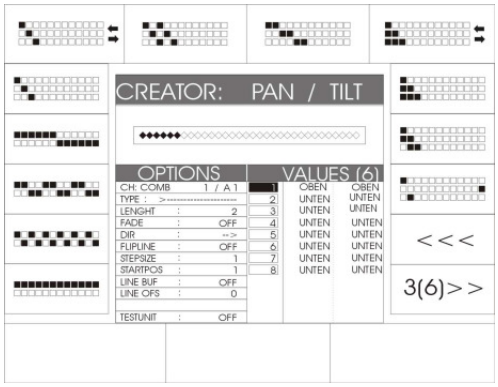
Die Arbeitsschritte werden in dieser Reihenfolge ausgeführt:

1. Wählen Sie das Feature (die Funktion) aus, für welches das Chase programmiert werden soll. Drücken Sie dazu die gewünschte Taste im Feature-Selektion Block.

2. Geben Sie die Werte für ON und OFF ein. Dazu stehen sowohl die Preset Tasten, als auch die Encoder-Räder zur Verfügung. Drücken Sie die Funktions-Taste ON, bis das Display-Feld invertiert dargestellt wird. Geben Sie ein Preset über Tastendruck, oder einen DMX-Wert durch einstellen des Encoder-Rades ein. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste OFF und geben Sie den entsprechenden Wert ein.

3. Wählen Sie nun die gewünschten Moving-Lights oder Par-Kanäle an, die im Chase gespeichert werden sollen. Dazu verwenden Sie die Seite 2 des Funktions-Generators. Das Umschalten erfolgt mit den Funktions-Tasten „<<<“ oder „>>>“. (Achten Sie darauf, dass die Funktions-Taste DIRECT auf der zweiten Seite invertiert dargestellt ist.

4. Wählen Sie nun ein Ablaufmuster von den Seiten 3 und 4 an.



Es stehen verschiedene Ablauf-Muster zur Verfügung, die jeweils über die zugeordnete Funktions-Taste aufgerufen werden können.
Weiterhin erkennen Sie im Display eine Grafik, die 32 Fixture-Plätze darstellt. Die invertierten Felder in dieser Grafik stellen jeweils die aktivierten Moving-Lights dar.

5. Um den Rechenvorgang zu starten drücken Sie die blinkende Store-Taste im Combi-Bereich ein Mal.

Nachdem der Rechenvorgang abgeschlossen wurde, fängt die gelbe LED im Chase-Bereich an zu blinken. Im Display erkennen Sie die Darstellung des „PROG COMB MENU“ und nicht mehr den Funktions-Generator.

Zur Bestätigung und Abspeicherung des Chases muss die Store-Taste im Combi-Bereich nochmals gedrückt werden. Die blinkende LED der Store-Taste erlischt daraufhin und die LED der Chase-Taste beginnt zu blinken.

11.2.2 Die Ablauf-Grafik im Funktions-Generator

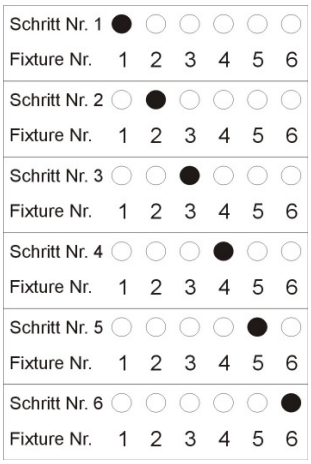
Die Ablauf-Grafiken, die im Funktions-Generator auf Seite 3 und 4 dargestellt sind verdeutlichen jeweils den Ablauf der On- und Off-Einstellungen eines Chases.

Dabei symbolisiert ein ungefülltes Kästchen „□“ für einen „Off“-Wert.
Ein schwarz gefülltes Kästchen „■“ symbolisiert den „On“-Wert

Ein Chase schaltet jeweils zwischen dem On- und Off-Wert, und zwar konform zu der in der Ablaufgrafik dargestellten Reihenfolge

Die hier dargestellte Ablauf-Grafik ist also folgendermaßen zu entschlüsseln:

Beispiel:



Im Chase werden 6 Moving-Lights angesteuert.
Der On-Wert ist: Shutter offen
Der Off-Wert ist: Shutter geschlossen.

Im ersten Schritt wird Moving-Light 1 den Shutter offen haben, währen die anderen fünf Moving-Lights den Shutter geschlossen haben.

Im zweiten Schritt werden die Moving-Lights Nummer 1, 3, 4, 5 und 6 die Shutter geschlossen haben und das Moving-Light Nr. 2 den Shutter geöffnet haben.

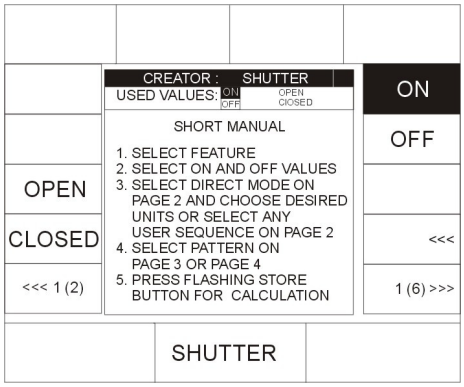
Im dritten Schritt sind die Shutter von Moving-Light Nr. 1,2,4,5 und 6 geschlossen, während der Shutter von Moving-Light Nr. 3 geöffnet ist, usw.

11.2.3 Erweiterte Programmierung mit dem Funktions-Generator (Create)

In den folgenden Kapiteln wird auf die Funktionen des Funktions-Generators im einzelnen eingegangen. Um es Ihnen möglichst einfach zu machen die entsprechenden Schritte nachvollziehen zu können, wird hier jeweils von den Seiten des Funktions-Generators gesprochen.
Sobald der Funktions-Generator wie in Kapitel 11.1 aufgerufen wurde erkennen Sie bei den Funktions-Tasten unten links und recht die Umschalt-Funktion, die mit den Pfeilen „>>>“ oder „<<<“ gekennzeichnet ist. Daneben steht jeweils welche Seite gerade im Display dargestellt wird, z.B. „ 2 (6)“ bedeutet es ist Seite 2 von insgesamt 6 Seiten aktiv.

11.2.3.1 Seite eins im Funktions-Generator (Preset Auswahl)

Auf dieser Seite befindet sich eine englische Kurzanleitung, die nochmals die Schritte der in Kapitel 11.1 „Einfachen Programmierung mit dem Funktions-Generator“ aufzeigt.



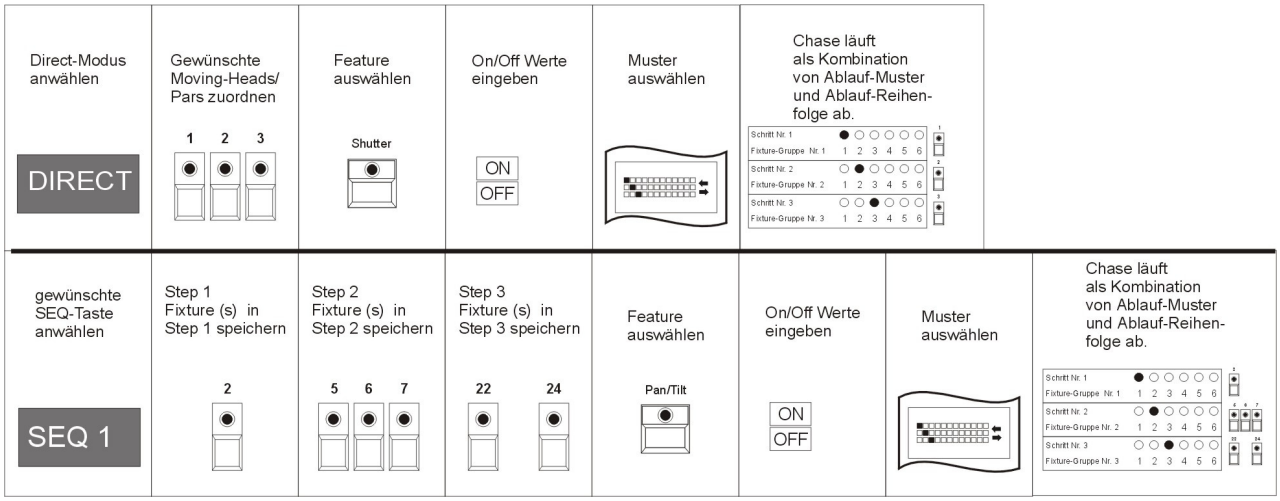
Außerdem stellt die Seite eins des Funktions-Generators jeweils die Presets dar, die für das aktuell aktive Feature abgespeichert wurden. Im Beispiel hier für den Shutter.
Die Feature-Anwahl kann durch Drücken der Tasten in der Feature-Selektion geändert werden.

Die Presets werden auf der linken und oberen Seite im Display dargestellt und können über die zugeordneten Funktions-Tasten aufgerufen werden. Wenn mehr Presets abgespeichert wurden, als im Display dargestellt werden können, dann können diese über die Funktions-Taste „<<<“ angezeigt werden.

Das Chase schaltet jeweils zwischen den sogenannten On- und Off-Werten, die in Kapitel 11.1.1 nochmals näher beschrieben sind.
Geben Sie nun den Wert für den On-Wert an.
Dafür muss zuerst die Funktions-Taste „ON“ angewählt werden, bis sie im Display invertiert dargestellt wird.
Nun drücken Sie eine der Funktions-Tasten, denen ein Preset zugeordnet ist, oder stellen Sie den Wert über die Encoder-Räder ein.
Geben Sie anschließend den Wert für den Off-Wert an.
Dafür drücken Sie die Funktions-Taste „OFF“, die daraufhin invertiert dargestellt wird. (Die Invertierung der Funktions-Taste „ON“ wird gleichzeitig aufgehoben).

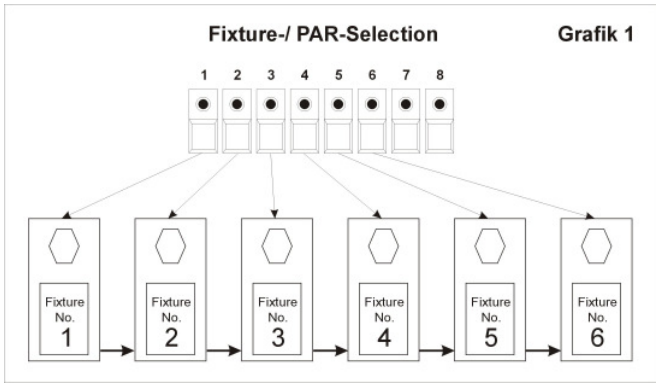
11.2.3.2 Seite zwei im Funktions-Generator (Ablaufreihenfolge)

Grafik zur Ablaufreihenfolge:

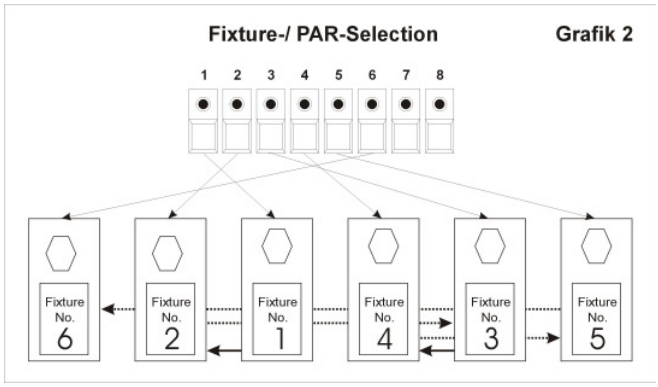


Der Chase läuft als Kombination aus Ablaufreihenfolge und Ablaufmuster ab.

- im **Direct-Modus** besteht ein Step immer aus **einem** Fixture/Par-Scheinwerfer
- als **SEQ1 – SEQ8** besteht ein Step aus **einem** Fixture/Par-Scheinwerfer oder **einer Gruppe** Fixture/Par-Scheinwerfern

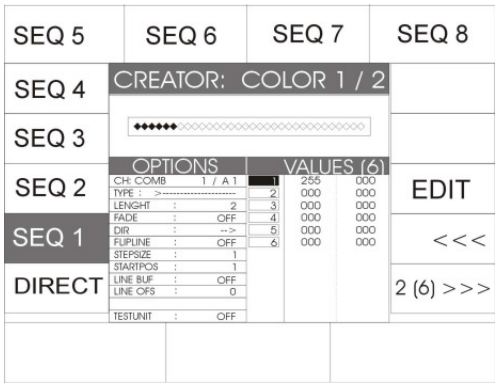


Wenn im DIRECT-Modus programmiert wurde, dann laufen die Muster des Funktions-Generators immer in der Reihenfolge der Fixture-/PAR-Selection Tasten ab. (Siehe Grafik 1), und in jedem Step des Chases wird nur ein Moving-Head angesprochen.



Dies ist jedoch nicht bei jedem Aufbau sinnvoll, da die Scheinwerfer oft nicht entsprechend ihrer Reihenfolge in der Fixture-/PAR-Selektion aufgebaut sind.
(Siehe Grafik 2), oder machmal mehr als eine Gerät (-> also eine Gerätegruppe) in einem Step angesprochen werden soll.

Deshalb kann auf der zweiten Seite im Funktions-Generator die Ablaufreihenfolge festgelegt werden.



Mit den Funktions-Tasten SEQ1-SEQ8 (Namen können geändert werden) können Sie eine eigene Ablaufreihenfolgen programmieren.
Wählen Sie sich die Funktions-Taste (SEQ1-SEQ8) aus, auf der Sie die gewünschte Ablaufreihenfolge programmieren wollen. Ist die Funktions-Taste invertiert dargestellt, so erscheint im Display zusätzlich die Funktions-Taste EDIT. Durch Drücken der Funktions-Taste EDIT wird das Menü zum Programmieren von Ablaufreihenfolgen aufgerufen.

Die einzelnen Funktionen haben folgende Bedeutung:

CLEAR: Löschen der Ablaufreihefolge (Achtung, ohne Sicherheits-Abfrage).

DEL ST Löschen eines Schrittes, der zuvor mit dem mittleren Endcoder-Rad (STEP) ausgewählt haben.

NAME: Beschriftund der Ablaufreihenfolge durch Tasten des
Cues, Chase oder Sequence Bereiches

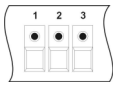
INSERT: Einfügen eines Schrittes

STORE: Abspeichern eines Schrittes

11.2.3.3 Programmieren einer Ablaufreihenfolge

1. Wählen Sie auf Seite 2 des Funktions-Generators die Funktions-Taste Edit an

2. Rufen Sie eine der 8 möglichen Ablaufreihenfolgen (SEQ1 – SEQ8) auf

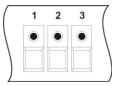


3. Drücken Sie die Taste im Bereich FIXTURE-/PAR-SELECTION (Tasten 1-32) auf der das Moving-Light angelegt ist, das den im ersten Schritt Ihres Chases angerufen werden soll. (LED muss leuchten). Sie können durch gleichzeitiges Drücken mehrerer FIXTURE-/PAR-Selection Tasten mehrere Scheinwerfer in einen Schritt programmieren.

4. Drücken Sie anschließend auf die Funktions-Taste STORE (im Display)

Jeder neu einprogrammierte Schritt wird an die anderen angehängt. Im Display erkennen Sie wie viel Schritte bereits programmiert wurden. Dabei wird die programmierte Schritt-Anzahl der Ablaufreihenfolge hinter der Bezeichnung LENGTH angegeben.
STEP im Display bezeichnet den Schritt, indem Sie sich gerade in der Ablaufreihenfolge befinden.

11.2.3.4 Einfügen eines Schrittes



1. Wählen Sie das/die gewünschte(n) Moving-Lights an (LED leuchtet)

2. Wählen Sie über das mittlere Encoder-Rad den Schritt an, vor dem Sie den neuen Schritt einfügen wollen.

3. Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste INSERT

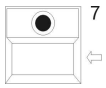
11.2.3.5 Löschen eines Schrittes

Wählen Sie über das mittlere Encoder-Rad den Schritt an, den Sie löschen möchten.

1. Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste DEL ST

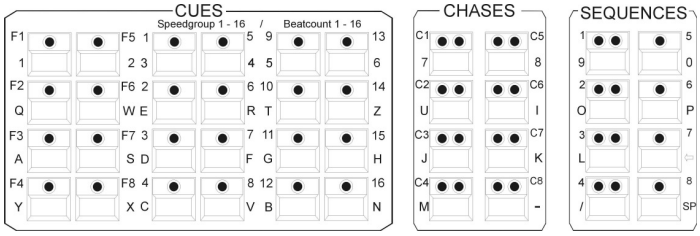
11.2.3.6 Benennen der Ablaufreihe

1. Drücken Sie die Funktions-Taste NAME



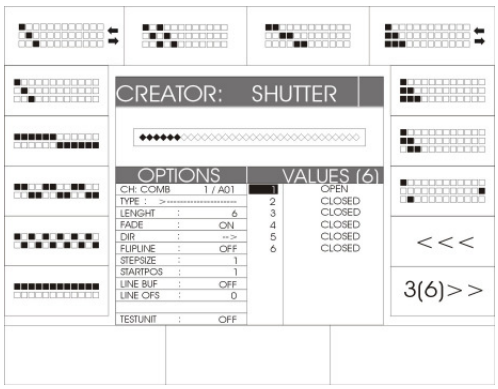
2. Löschen Sie die SEQ Bezeichnung mit Hilfe der Pfeiltaste

3. Geben Sie die Bezeichnung über die Tasten der Cue/Chase und Sequence-Sektion ein



Um diese Funktion zu verlassen drücken Sie auf die Funktions-Taste „ 2 (6) >>>“.

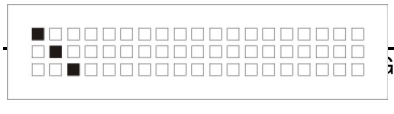
11.2.4 Seite drei und vier im Funktions-Generator (Ablaufmuster)



Auf den Seiten drei und vier stehen Ihnen insgesamt 24 Ablaufmuster zu Verfügung.
Diese werden über die jeweils zugeordneten Funktions-Tasten ausgewählt und mit den zuvor eingestellten Ablaufreihenfolge kombiniert.

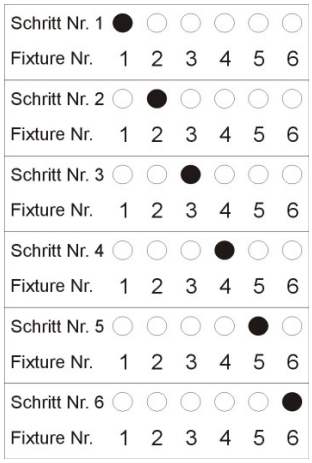
Die Ablauf-Grafiken verdeutlichen jeweils den Ablauf der On- und Off-Einstellungen eines Chases.

Dabei symbolisiert ein ungefülltes Kästchen „□“ für einen „Off“-Wert.
Ein schwarz gefülltes Kästchen „■“ symbolisiert den „On“-Wert
Die Eingabe der ON und OFF Werte erfolgt auf Seite 1 des Funktions-Generators.



Ein Chase schaltet jeweils zwischen dem On- und Off-Wert, und zwar konform zu der in der Ablaufgrafik dargestellten Reihenfolge

Die hier dargestellte Ablauf-Grafik ist also folgendermaßen zu entschlüsseln:
Beispiel:

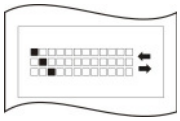


Im Chase werden 6 Moving-Lights angesteuert.
Der On-Wert ist: Shutter = open (offen)
Der Off-Wert ist: Shutter = closed (geschlossen)

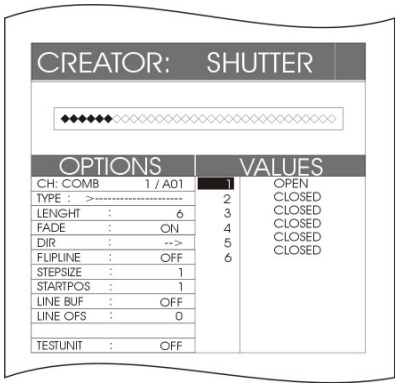
Im ersten Schritt wird Moving-Light 1 den Shutter öffnen, währen die anderen fünf Moving-Lights den Shutter geschlossen haben.

Im zweiten Schritt werden die Moving-Lights Nummer 1, 3, 4, 5 und 6 die Shutter geschlossen haben und das Moving-Light Nr. 2 hat den Shutter offen.

Im dritten Schritt sind die Shutter von Moving-Light Nr. 1,2,4,5 und 6 geschlossen, während der Shutter von Moving-Light Nr. 3 offen ist, usw.



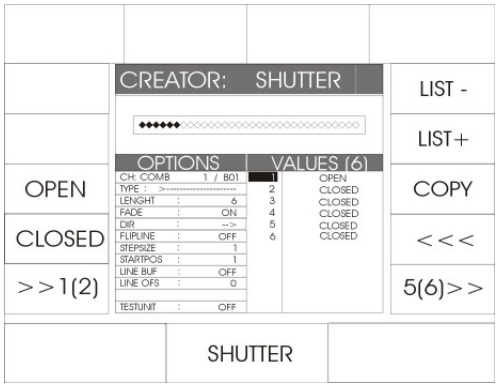
Sind hinter der Abbildung eines Ablaufmusters zwei Pfeile, dann läuft dieses Muster bis zum Ende durch und wieder zurück. Im Gegensatz dazu laufen die nicht mit Pfeilen gekennzeichneten Ablaufmuster als Schleife immer vom ersten bis zum letzten Schritt durch.



Nachdem Sie wie zuvor beschrieben die Anzahl und Ablaufreihenfolge der gewünschten Moving-Lights oder PARs angewählt haben, rufen Sie nun über Druck der entsprechenden Funktions-Taste das gewünschte Muster auf. Im Display wird sofort die Anzahl und Reihenfolge der Chase-Schritte dargestellt.
Hinter der Bezeichnung VALUES steht die Anzahl der Schritte in Klammer. Zusätzlich werden die DMX-Werte jedes Schrittes nochmals in der Ablaufliste (unterhalb der Bezeichnung VALUES) aufgeführt.
Wenn Sie nun die einzelnen Chase-Parameter einstellen möchten, drücken Sie die Funktions-Tasten „<<<“ oder „>>>“ um auf die Seite 5 zu wechseln.

Um die Eingabe zu bestätigen drücken Sie die STORE-Taste im Kombi-Bereich. Das Display springt dann wieder in das PROG COMB CHASE Menü.

11.2.5 Seite fünf im Funktions-Generator (Lauflicht über mehr als zwei Einstellungen)



Ein Standard-Chase schaltet immer zwischen zwei Einstellungen (entweder Presets oder DMX-Werten). Auf der Seite fünf gibt es die Möglichkeit diese Liste zu erweitern. Wir behandeln die Seite fünf im Funktions-Generator anhand eines Shutter-Chases.

In der Grafik erkennen Sie ein Chase über sechs Schritte, in dem zwischen open (offen) und closed (geschlossen) abgewechselt wird.

Schritt 1: Moving-Head 1: open

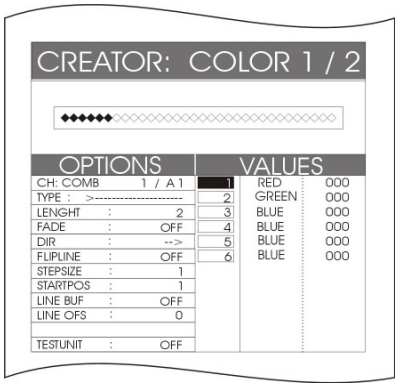
	Moving-Head 2 – 6:	closed
Schritt 2:	Moving-Head 1 und 3-6:	closed
	Moving-Head 2:	open

Dieser Farbwechsel wird Schritt für Schritt durchgeführt.

Nun haben Sie die Möglichkeit eine zusätzliche Farbe zu programmieren.
Dazu verwenden Sie die Funktions-Tasten deren Bedeutung folgende ist:

LIST - : nächst kleineren Schritt in der Liste aufrufen
LIST+ : nächst größeren Schritt in der Liste aufrufen
COPY : Einstellung eines Schrittes in einen anderen kopieren

Wählen Sie die Stelle im Lauflicht an, an der Sie die zusätzliche Farbe einprogrammieren wollen. Nutzen Sie dafür die Funktions-Tasten LIST – und LIST+.
Wählen Sie das gewünschte Preset über die Funktions-Taste aus oder geben Sie einen DMX-Wert über die Encoder-Räder ein.



In diesem Beispiel wurde in den zweiten Schritt die Farbe grün programmiert.
Der Ablauf würde dann folgendermaßen aufgebaut sein:

Schritt 1:
Moving-Head 1 : Farbe rot
Moving-Head 2 : Farbe grün
Moving-Head 3-6: Farbe blau

Schritt 2:
Moving-Head 1 : Farbe blau
Moving-Head 2 : Farbe rot
Moving-Head 3 : Farbe grün
Moving-Head 4-6: Farbe blau

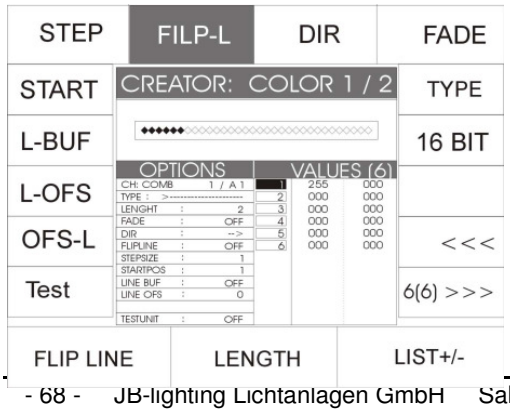
Kopieren der Einstellung in einem Schritt:

Wählen Sie den gewünschten Schritt über die Funktions-Taste LIST- oder LIST+ an. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste COPY und halten Sie diese gedrückt.
Mit gedrückter Funktions-Taste COPY wählen Sie über die Funktions-Taste LIST- oder LIST+ die Stelle im Chase an, deren Werte überschrieben werden sollen. Lassen Sie die Funktions-Taste COPY wieder los. Die Werte werden sofort übernommen und im Display dargestellt.

Sie können jedem Schritt eine unterschiedliche DMX-Wert oder Preset Einstellung zuordnen.
Um diese Einstellung zu Speicher drücken Sie die Taste STORE im Combi Bereich. Nach einer kurzen Rechen-Zeit springt das Display in das PROG COMB CHASE-Menü zurück. Hier können Sie weitere Einstellungen vornehmen.

11.2.6 Seite sechs im Funktions-Generator (Einstellungen der Ablaufmuster)

Auf dieser Seite können Sie die Einstellungen der Ablaufmuster verändern. Im Display-Bereich OPTIONS können Sie die Parameter des Chases erkennen. Die einzelnen Felder haben folgende Bedeutung:



CH:COMB 1/D04 : Speicherplatz des Chases (Im Beispiel: PAGE (Seite) 1, Bank D Chase-Taste Nummer 4)

TYPE : >---------- Ablaufart des Chases (symmetrisch, asymmetrisch, doppelt symmetrisch)

LENGTH : Anzahl der Chase-Schritte

(im Beispiel 6)

FADE : ON/OFF

Diese Einstellung sagt aus, dass in der Speicher-Matrix die Fadetime-Rampe gesetzt wurde. Sie können diesem Chase eine Fadetime geben.

DIR : ----> das ausgewählte Ablaufmuster hat die Richtung eine Richtung z.B.von links nach rechts.

FLIPLINE :1 Mit dieser Einstellung können Sie erkennen das dass Ablaufmuster bis zum ende läuft und wieder zurück.
STEPSIZE :
STARTPOS:
LINEBUF :
LINE OFS :
TESTUNIT :
TYPE : Durch drücken der Funktions-Taste TYPE können sie die Ablaufmuster umstellen ob sie Symmetrisch,. Unsymmetrisch, Zweifach Symmetrisch, Zweifach Unsymmetrisch, Vierfach Symmetrisch und Vierfach Unsymmetrisch und werden grafisch im Display so dargestellt: >---------- ; >----------< ; >----->------ ;
>---< >---< ; >---->---<-----< ; >--->--->--->
LENGTH
Die Length steht für die Anzahl der einzelnen Stepps Ihres Chases (Lauflichtes). Mit dem mittlerem Endcoder-Rad (LENGTH) können Sie die Legende verändern.

FADE
Wird die Funktions-Taste FADE invertiert dargestellt so kann dieser Fader mit einer Fadetime versehn werden. Um den Chase (Lauflicht) über die Trigpoint-Zeit zuschalten drücken Sie auf die Funktions-Taste FADE. Im Display im Bereich FADER die Mitteilung OFF, die Funktions-Taste wird nicht mehr invertiert dargestellt.

DIR
Im Bereich DIR wird Ihnen angezeigt in welcher Richtung der Chase (Lauflicht) läuft. Ist die Funktions-Taste DIR invertiert dargestellt so läuft der Chase in die eine Richtung. Durch drücken der Funktions-Taste DIR (Taste wird nicht mehr invertiert dargestellt) wird der Chase in die umgekehrte Richtung.

FLIPLINE
STEPSIZE
STARTPOS
LINE BUF
LINE OFS
OFS LINE
TESTUNIT

Bestätigen Sie die Speicherung und Verlassen Sie das Menü durch erneutes Drücken der Store-Taste im Combi-Bereich.

12 Die MERGE und SPEEDGROUP Funktion

Wie oben beschrieben können mit dem Funktions-Generator Chases für jeweils ein Parameter (Einstellungen) erstellt werden. Um verschiedene Chases simultan ablaufen zu lassen, müssen sie gemerged (übereinander kopiert) werden.

Die Voraussetzung um mehrere Chases mergen zu können ist, **dass sie die gleiche Schrittanzahl (Länge) haben.**

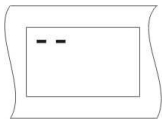
Mit der Speedgroup-Funktion lassen sich mehre Chases zeitlich zusammenfassen. Egal ob sich die Chases im Combi-Breich oder im Par-Bereich befindet. Wird die Speedgruppe mit der Taste GO angehalten, so wird jeder Chase dieser Gruppe der aktiv ist angehalten.
Bei Speedgruppe ist die Länge der einzelnen Chases unerheblich

12.1. Eingabe der MERGE-Funktion (Übereinanderkopieren von Chasen)

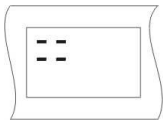
Die Merge-Funktion wird im Program-Combi-Chase Menü aufgerufen und ausgeführt.

Programmieren Sie das erste Chase an und speichern Sie es auf einer Chase-Taste ab. Erstellen Sie dann den zweiten Chase, mit derselben Schrittanzahl wie das erste. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste MERGE. Halten Sie diese gedrückt und rufen Sie den ersten Chase über die Chase-Taste auf. Lassen Sie anschließend sowohl die Funktions-Taste MERGE, als auch die Chase-Taste los. Speichern Sie die Eingabe durch Drücken der Store-Taste ab.
Wenn Sie nun den ersten der beiden Chases aufrufen, dann startet automatisch der zweite mit und übernimmt gleichzeitig auch die Ablaufzeit des ersten.

Wenn Sie den zweiten Chase aufrufen, läuft dieser alleine.
Das Display bietet Ihnen die Möglichkeit visuell zu überprüfen, ob ein Chase gemerged wurde oder nicht. Dazu stehen Ihnen die kleinen Felder aus der symbolischen Speicher-Matrix zur Verfügung.



Bei einem Chase, in dem nur ein Parameter angesprochen wird, kann sie Darstellung der Speicher-Matrix aussehen, wie links abgebildet.



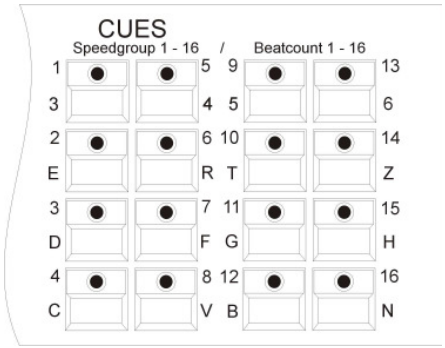
Bei einem Chase, der gemerged wurde und deshalb mehr als nur einen Parametern anspricht, kann die Darstellung der symbolischen Speicher-Matrix aussehen, wie in diesem Fall dargestellt.

12.1.2 Aufheben der MERGE-Funktion (Übereinanderkopieren von Chasen)

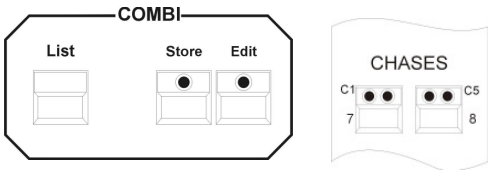
Zum Aufheben der Merge-Funktion gibt es kein Sonderfunktion. D.h. Sie müssen den Chase über die Edit-Taste im Combi-Bereich aufrufen und anschließend alle unerwünschten Parameter (Einstellung) mit Hilfe der MODIFY-Funktion und der Speichermatrix entfernen.

12.2.1 Zusammenfassen von Chase-Programmen zu Geschwindigkeitsgruppen (Sgroup)

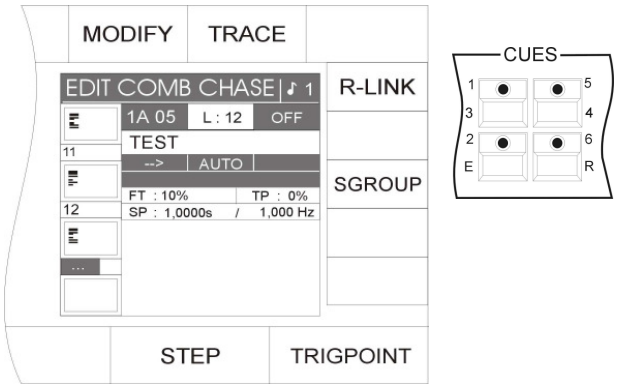
Beim Licon 1 stehen 16 verschiedene Geschwindigkeits-Gruppen zur Verfügung, denen sowohl Fixture- als auch Par-Chases zugeordnet werden können. Alle Chases die einer Speed-Gruppe zugeordnet wurden laufen in der gleichen Ablaufzeit ab. Die Chases einer Speed-Gruppe können über unterschiedliche Schritt-Anzahl verfügeln. Sollte während des Ablaufs bei einem Chase die Ablaufgeschwindigkeit verändert werden, dann wird automatisch die Ablaufgeschwindigkeit aller in dieser Speed-Gruppe befindlichen Chases abgeändet.
Der Vorteil bei einer Geschwindigkeits-Gruppe ist, dass jeder Chase separat aufgerufen werden kann und nicht wie beim Mergen ein Zusammenfassen der einzelnen Schritte erfolgt.
Die Tasten 1 bis 16 der Cue-Sektion dienen zum Zuordnen der Speed-Groups

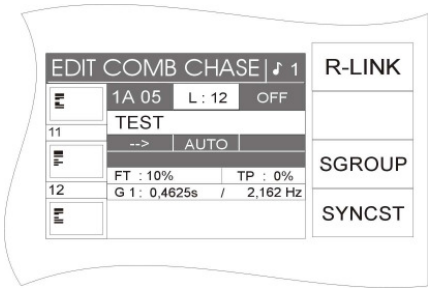


Das Zuordnen eines Chases zu einer Speed-Group erfolgt im Program-Combi-Chase Menü oder im Edit-Combi-Chase Menü.
Erstellen Sie Ihre Chase wie gewohnt und speichern Sie diese auf den Chase-Tasten ab. Drücken Sie anschließend die Edit-Taste im Combi-Bereich und rufen Sie den Chase über die Chase-Taste auf.



Im Edit-Combi-Chase Menü wird die Funktion SGROUP angezeigt. Drücken Sie die zugeordnete Funktions-Taste und halten Sie diese gedrückt. Gleichzeitig mit der Funktions-Taste drücken Sie nun die Speed-Group-Tasten im Cue-Bereich der Sie den Chase zuordnen möchten.





Die Zuordnung wir im Display graphisch dargestellt:

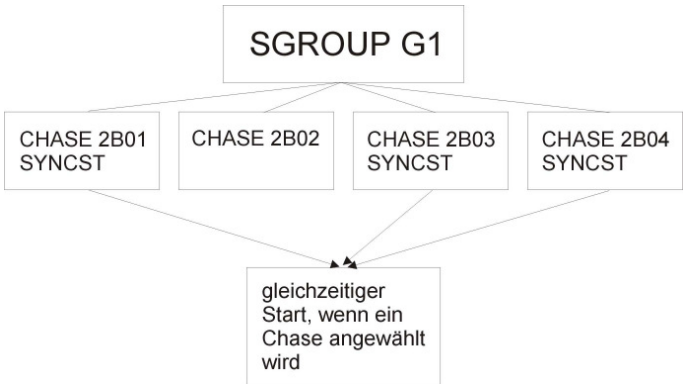
In der Mitte des Displays wird die Speed-Gruppe genannt, der das Chase zugewiesen wurde; in diesem Fall die Speed-Gruppe 1 (G1). Zusätzlich erscheint eine weitere Funktion auf dem Display, nämlich die Synchron-Start Funktion (abgekürzt SYNCST).
Die Geschwindigkeit des Chases kann nun wie beschrieben über die Chase-Control-Sektion abgeändert werden. → Kapitel 13

12.2.2 Deaktivieren einer Speed-Gruppe

Sollten Sie ein Chase aus einer Speed-Gruppe herausnehmen wollen, dann gehen Sie folgendermaßen vor:
Drücken Sie die Edit-Taste im Combi-Bereich und rufen Sie das gewünschten Chase mittels der Chase-Taste auf. Drücken Sie dann die Funktions-Taste SGROUP. Die Zuordnung wird sofort gelöscht. Im Display erkennen Sie dies daran, dass keine Speed-Gruppe, sondern die Geschwindigkeit in Sekunden angezeigt wird. Zusätzlich erlischt die Funktion SYNCST im Display.

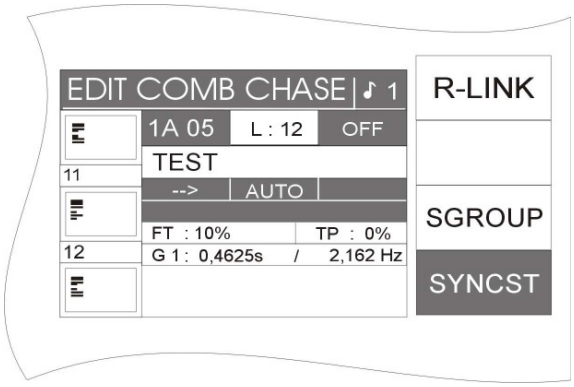
12.2.3 Die Synchron-Start Funktion

Bei allen Chases, die in einer Speed-Gruppe mit der Funktion Synchron-Start angelegt wurden, erfolgt ein synchroner Einsatz, sobald ein Chase der Gruppe aufgerufen wird.
Diese Grafik soll das Prinzip verdeutlichen:



Die Funktion Synchron-Start ergibt den gleichen sichtbaren Effekt, wie die Funktion MERGE. Intern im Pult wird sie jedoch anders verwaltet. Während die Funktion MERGE eine feste Verbindung von zwei oder mehr Chases bedeutet, die nur mit viel Aufwand wieder aufgelöst werden kann, kann die Funktion Synchron-Start mit nur einem Tastendruck wieder gelöscht werden.

Eingeben der Synchron-Start Funktion



Sobald im Edit-Combi-Chase Menü ein Chase einer Speed-Gruppe zugeordnet wurde, erscheint im Display die Funktion SYNCST (Sychron-Start). Nun kann die Funktion Synchron-Start durch Drücken der Funktions-Taste SYNCST aktiviert werden. Die Funktion erscheint invertiert im Display.

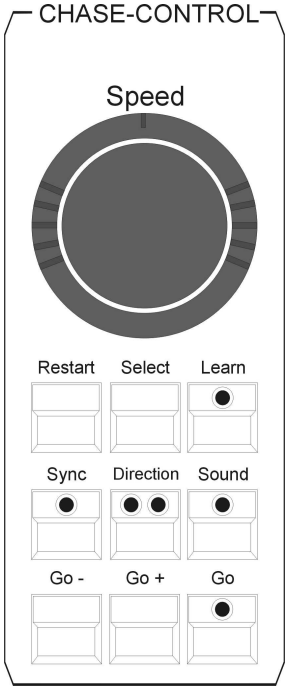
Löschen der Synchron-Start Funktion

Wurde die Funktion Synchron-Start für ein Chase aktiviert ist dies im Edit-Combi-Chase Menü ersichtlich (siehe A. Eingeben der Synchron-Start Funktion). Deaktiviert wird sie durch erneutes Drücken der Funktions-Taste SYNCST. Sobald das Feld nicht mehr invertiert dargestellt wird, ist die Funktion deaktiviert.

13 Die Chase-Control Sektion

Die Chase-Control Sektion ermöglicht Ihnen den direkten Zugriff auf die aktiven Chases und Speed-Gruppen. (Geschwindigkeitsgruppen)

die Geschwindigkeit eines Chases wird über die ihm zugeordnete gelbe LED signalisiert.
Sie können die Geschwindigkeit der Chase-Programme unabhängig von der Ablaufzeit, die zuvor programmiert wurde, manuell abändern. Der Zugriff wird über die Chase-Control-Sektion ermöglicht. Die über die Chase-Control-Sektion abgeänderten Ablaufzeiten überschreiben die zuvor programmierten Zeiten. Für die Eingabe stehen Ihnen folgende Bedienelemente zur Verfügung:



Encoder-Rad (SPEED): zur Geschwindigkeitsregulierung drehen

Restart-Taste: setzt (in Verbindung mit der entsprechenden Chase-Taste) den aktiven Chase zum ersten Schritt zurück

Select-Taste: zur Chase-Anwahl

Learn-Taste: zur Geschwindigkeitsregulierung durch Eintippen der gewünschten Geschwindigkeit

Sync-Taste:

Direction-Taste: zur Abänderung der Laufrichtung eines Chase-Programmes

Sound-Taste: zur Musiksteuerung

Go - -Taste: manuelles Durchsteppen des Lauflichts, gegen die Laufrichtung

Go + - Taste: manuelles Durchsteppen des angewählten Lauflichts, in Laufrichtung

Go-Taste: hält das Chase-Programm an und ermöglicht das manuelle Steppen über die Go + und Go - -Tasten.

13.1 Anwählen eines Chases zur Geschwindigkeits-Regulierung

Drücken Sie die Select-Taste in der Chase-Control-Section und halten Sie diese gedrückt. Drücken Sie dann zusätzlich die Chase-Taste, auf welcher das gewünschte Chase-Programm abgespeichert wurde. Nun haben Sie direkten Zugriff auf das angewählte Chase und können es mit den unten aufgelisteten Bedienelementen verändern.

13.2 Ändern der Geschwindigkeit über das Encoder-Rad (SPEED)

Nach der in 13.1 beschriebenen Anwahl Ihres Chases, kann die Geschwindigkeit stufenlos über das Encoder-Rad (Speed) eingestellt werden. Der Geschwindigkeits-Bereich ist von 0,0500 Sekunden bis zu 819,18 Sekunden einstellbar.
Sie können die Geschwindigkeit in Schritten von 0,0125 Sekunden abändern, wenn Sie am inneren Ring des Encoder-Rades (SPEED) drehen.
Durch Drehen des äußeren Ringes verändern Sie die Geschwindigkeit in größeren Schritten. Die Eingabe ist davon abhängig, wie weit Sie den äußeren Ring nach rechts oder links drehen.

13.3 Ändern der Geschwindigkeit über die Learn-Taste

Wählen Sie das gewünschte Chase-Programm an, wie in 13.1 beschrieben.
Drücken Sie anschließend die Learn-Taste zwei Mal in der Geschwindigkeit, in welcher die Steps ablaufen sollen (z.B. zum Takt der Musik). Es wird die Zeit übernommen, die vergeht, während die LED

blinkt. Das Chase-Programm wird sofort auf die neue Geschwindigkeit umgestellt. Sie können die Geschwindigkeit an dem blinken der gelben LED erkennen.

13.4 Manueller Schrittwechsel über die Go-Tasten

Wenn das Chase-Programm manuell gesteppt werden soll, wählen Sie es zuerst an wie in Punkt 13.1 beschrieben. Drücken Sie anschließend die Go Taste. Sobald die LED leuchtet kann nun das Chase-Programm durchgesteppt werden. Durch Drücken der Go + Taste wird das Programm einen Schritt weiter geschaltet, durch Drücken der Go--Taste einen Schritt zurück.

13.5 Wechseln der Laufrichtung (Direction)

Sie können, während ein Chase-Programm abläuft die Laufrichtung verändern. Dazu selektieren Sie zuerst das Chase-Programm an (in Punkt 13.1. beschrieben.)
Der Wechsel der Laufrichtung wird über die Direction-Taste eingegeben. Dabei gibt es drei Funktionen, die durch die LEDs gekennzeichnet werden.

Funktion 1:
Keine LED leuchtet.
Das Chase-Programm läuft in der abgespeicherten Reihenfolge ab.
Funktion 2:
Die rote LED leuchtet.
Das Chase-Programm wechselt die Laufrichtung und läuft entgegen der programmierten Reihenfolge ab
Funktion 3:
Die rote und die grüne LED leuchten
Das Chase-Programm in entgegen der programmierten Abfolge bis zum ersten Schritt. Danach wechselt es die Laufrichtung und läuft mit der programmierten Reihenfolge bis zum letzten Schritt, wo es wieder seine Laufrichtung ändert.

13.6 Die Restart-Funktion

Die Restart-Funktion ermöglicht es das Chase-Programm, welches zuvor über die Select-Taste (Punkt 13.1) angewählt wurden, mit einem Tasten-Druck wieder von vorne ablaufen zu lassen.

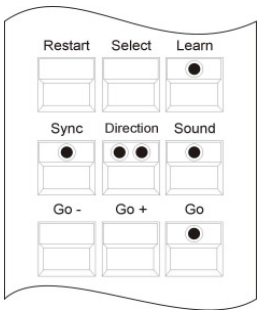
13.7 Die Sync-Funktion

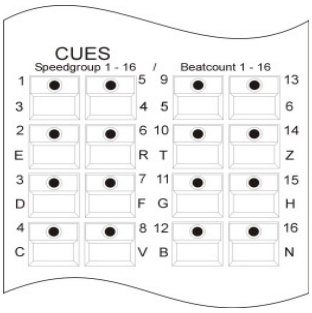
→ Vgl. Kapitel 12.2.3 Die Synchron-Start Funktion

13.8 Die Sound-Funktion

Die Sound-Funktion ermöglicht es Chases und Sequences per Bass-Schlag weiter zu schalten. Dazu legt man ein Soundsignal am Sound-Eingang an (Stereo-Klinke). Sobald ein Sound-Signal anliegt, wird das Schaltereignis (oder Triggerereignis) über die grüne LED der Sound-Taste im Sequence-Control Bereich angezeigt.
Werksseitig ist die Bass-Frequenz auf die zugegriffen wird fest eingestellt und kann nicht abgeändert werden.
Sie können allerdings die Anzahl der Schläge einstellen, nach denen Ihr Chase oder die Sequence geschaltet werden soll. Die Anzahl der Bass-Schläge kann von einem bis sechzehn gewählt werden.
Um die Sound-Funktion zu aktivieren drücken Sie die Sound-Taste, die LED muß leuchten.

Im Display erkennen Sie an der Zahl, die hinter der Note abgebildet ist, nach welcher Anzahl von Bass-Schlägen der jeweilige Chase oder die Sequence um einen Schritt weitergeschaltet wird. In diesem Beispiel würde jeweils nach einem Bass-Schlag der nächste Schritt aufgerufen werden.
(Das Display wird aufgerufen indem Sie die Edit-Taste oder die Store-Taste des Combi-Bereiches in Verbindung mit der Chase-Taste drücken).

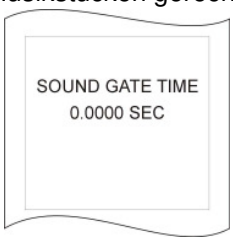




Im Prog-Chase oder Edit-Chase Menü kann die Anzahl der Bass-Schläge durch gleichzeitiges Drücken der Sound-Taste im Chase-Control-Bereich und einer der Beat-Count-Tasten im Cues-Bereich eingegeben werden.

Die Cue-Tasten 1 bis 16 entsprechen der Anzahl von Bass-Schlägen, die gezählt werden, bis das Chase einen Schritt weitergeschaltet wird. Möchten Sie das Chase bei jedem vierten Bass-Schlag um einen Schritt weiterschalten, dann drücken Sie die Cue-Taste 4 / C.

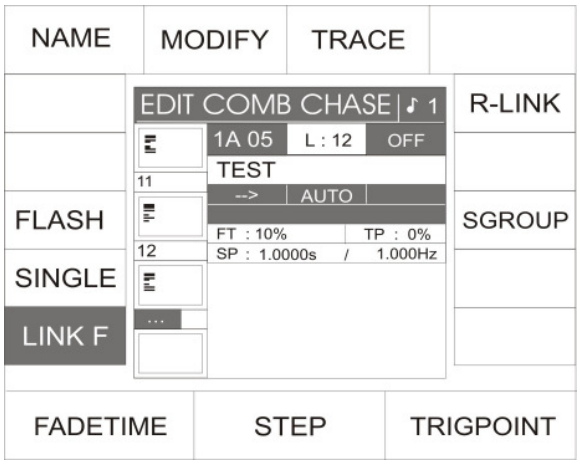
Da viele Musikstücke Passagen mit schnell aufeinander folgenden Bass-Schlägen haben, kann zusätzlich eine GATE-Zeit (Totzeit) eingestellt werden, die einer Ruhe-Zeit entspricht, in der die Bass-Schläge nicht gezählt werden. Um die GATE-Zeit einzustellen, drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste TOOLS und anschließend die Funktions-Taste SOUND. Nun können Sie über das mittlere Encoder-Rad (GATE TIME) die gewünschte GATE-Zeit eingeben. Erfahrungsgemäß wird eine Einstellung von 0,3 Sekunden den meisten Musikstücken gerecht.



14 Editieren eines Chases im Combi-Bereich

Änderungen von Chases werden über die Edit-Taste im Combi-Bereich eingegeben. Davon ausgenommen ist lediglich die manuelle Eingabe der Ablaufzeit, die über den Chase-Control-Bereich eingegeben wird.

Das Edit Chase Display ist folgendermaßen aufgebaut:



Befinden Sie sich im EDIT-COMBI-CHASE dann können Sie den gewünschten Step über das mittlerem Endcoder-Rad (STEP) auswählen.

14.1 LINK F- Funktion

Mit der Funktionstaste LINK F kann gewählt werden, ob die Fadezeit in absoluten Zahlen, also Sekunden oder als Prozentwert abhängig von der Nextzeit, abgearbeitet wird.
LINK F invertiert: in Prozent
LINK F nicht invertiert: in absoluten Zahlen

14.2 SINGLE Funktion

Mit der SINGLE Funktion kann eingegeben werden ob ein Chase permanet als Loop oder nur einmal durchläuft.
SINGLE invertiert: Chase bleibt nach dem letzten Step stehen
SINGLE nicht invertiert: Chase läuft permanent als Loop durch

14.3 FLASH Funktion

Die FLASH Funktion kann nur in Verbindung mit einem Release-Link eingesetzt werden. Wenn eine FLASH Funktion für ein Chase programmiert wurde, dann ist das Chase nur so lange aktive, wie die Chase-Taste gedrückt gehalten wird.
Zum einstellen des Release-Links verfahren Sie wie in Kapitel 6.1.7 und 6.1.8 besprochen.

Die FLASH Funktion wird durch Drücken der zugeordneten Funktionstaste aktiviert.
FLASH invertiert: Funktion ist aktiv
FLASH nicht invertiert: Funktion is deaktiviert

14.4 NAME

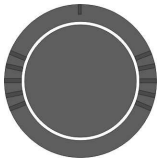
Funktion zum Benennen des Chase. Wenn die NAME Funktion aktiviert ist können die Tasten der CUE/CHASE/SEQUENCE Sektion zum Beschriften des Chases benutzt werden.
NAME invertiert: Funktion aktiv

NAME nicht invertiert: Funktion nicht aktiv

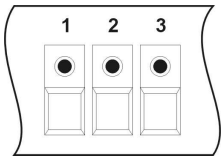
14.5 MODIFY

Über die MODIFY Funktion können Scheinwerfer-Parameter einzelner Chase-Steps verändert und neu abgespeichert werden.

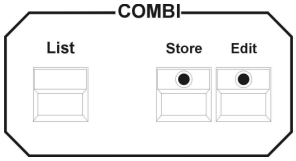
Aktivieren Sie die MODIFY Funktion, in dem Sie die zugeordnete Funktionstaste drücken. Sobald MODIFY aktiv ist wird die Funktion im Display invertiert dargestellt.



Wählen Sie nun über das Encoderrad STEP den zu verändernden Step aus. (Während der MODIFY Funktion werden die Steps immer direk über die DMX-Linie ausgegeben.)



Wählen Sie über den Fixture-Selection Block die Moving-Lights an, die in diesem Cue geändert werden sollen.
Benutzen Sie die Tasten des Feature-Selection Block in Verbindung mit Presets oder den Encoder-Rädern, um die Parameter zu ändern.



Speichern Sie den Vorgang durch Drücken der Store-Taste im Combi-Bereich.

→ Dieser Funktion wird über Escape verlassen

14.6 TRACE Funktion

Die TRACE Funktion zeigt an welcher Step bei einem aktiven Chase im Moment aktiv ist, also ausgegeben wird. Um die TRACE Funktion zu benutzen starten Sie zuerst einen oder mehrere Chases. Drücken Sie die Edit-Taste im Combi-Bereich und wählen Sie dann den Chase an, dessen Steps Sie verfolgen möchten. Nun aktivieren Sie die TRACE Funktion durch Drücken der Funktionstaste. Sie können den Ablauf der einzenen Steps nun im Display nachvollziehen.

→ Verlassen Sie diesen Menüpunkt über Escape

14.7 R-LINK Funktion

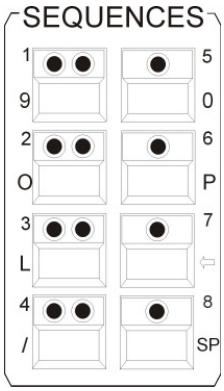
Vgl. Kapitel 6.1.7 und 6.1.8

14.8 S-GROUP Funktion

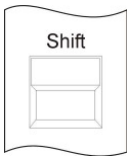
→Vgl. Kapitel 10.14, 10.14.1 und 10.14.2

15 Sequences

Als Sequence wird eine programmierte Abfolge von Cues (Bühnenbilder) bezeichnet. Es können dabei in jedem einzelnen Schritt sowohl unterschiedliche Par- und Moving-Light Kanäle, als auch unterschiedliche Parameter (Einstellungen) angesprochen werden. Von Schritt zu Schritt können auch die Ablaufzeiten und Ablaufarten variieren. Im Unterschied dazu werden bei einem Chase die einmal eingestellten Ablaufzeiten und Ablaufarten für alle Schritte übernommen.



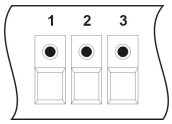
Es stehen 8 Tasten zur Sequence-Anwahl zur Verfügung. Diese können über die Shift-Taste in Verbindung mit den mit grünen LEDs bestückten Sequence-Tasten umgeschaltet werden.



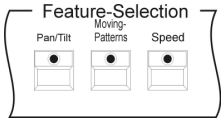
Zum Umschalten halten Sie die Shift-Taste gedrückt und wählen Sie dann die gewünschte Bank durch Drücken einer vier Sequence-Taste mit grüner LED aus.
Die grüne LED wird zu blinken beginnen und signalisiert damit, dass eine Voranwahl getroffen wurde. Sobald nun von dieser Bank eine Sequence durch Tastendruck aktiviert wird, hört die grüne LED zu blinken auf.

15.1 Eingabe eines Sequence-Schrittes

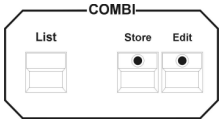
Die Programmierung der Sequenzen wird im Combi-Bereich vorgenommen. Es können bereits vorprogrammierte Cues (Bühnenbilder) oder neu erstellte Cues (Bühnenbilder) verwendet werden.



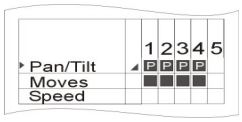
Anwahl der Moving-Lights über die Feature-/Par-Selection (Tasten 1-32) Tasten.



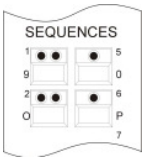
Anwahl der gewünschten Parameter (Einstellungen) und Eingabe der DMX-Werte über die Encoder-Räder oder Preset-Tasten



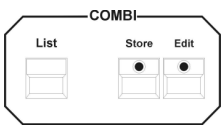
Drücken der Store-Taste im Combi-Bereich



Auswahl der Parameter aus der Speicher-Matrix



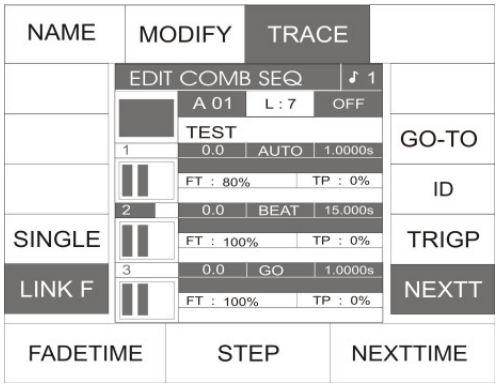
Drücken der Sequence-Taste, in die das Cue (Bühnenbild) gespeichert werden soll



Bestätigen durch erneutes Drücken der Store-Taste im Combi-Bereich

Beim Aufrufen der Sequence über die Taste Store erscheint folgender Displayaufbau:

Die einzelnen Felder haben folgende Bedeutung:



NAME : Name der Sequence
SINGLE invertiert Die Sequence läuft einmal durch und bleibt auf dem letzten Schritt stehen
SINGLE nicht invertier: Die Sequence läuft endlos durch
LINK F invertiert: Angabe der Fadezeit in %
LINK F nicht invertiert: Angabe der Fadezeit in absoluten Werten
FADETIME: Eingabe der Fadezeit über das linke Encoder-Rad (FADETIME)
STEP: Anwahl des gewünschten Schrittes über das mittlere Encoder-Rad (STEP)
NEXTTIME invertiert: Eingabe der Schrittlänge über das rechte Encoder-Rad (NEXTTIME)

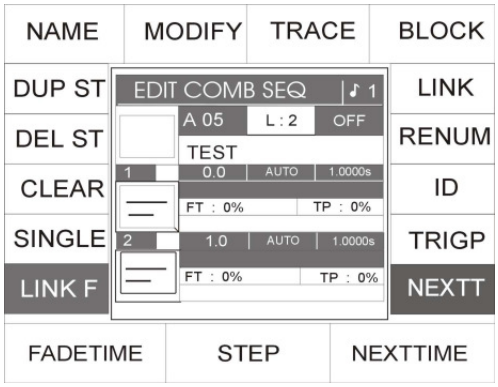
Einfügen von Zwischen-Schritten mit Hilfe der ID-Funktions-Taste

TRIGP: Eingabe des Trigpoints. Sobald die Funktion aktiviert wurde, erfolgt die Eingabe über das rechte Encoder-Rad.(TRIGPOINT)

ID: Nummerierung von Zwischen-Schritten. Sobald die Funktion aktiviert wurde, erfolgt die Eingabe über das rechte Encoder-Rad.(ID)

GO-TO Über GO-To kann in Verbindung mit den CUES/CHASES/SEQUENCE Tasten ein Schrit direkt angewählt werden

Wenn nun zusätzlich die Funktionstaste MODIFY gedrückt wird, verändert sich der Aufbau folgendermaßen:



DUP ST: Verdoppelung des aktiven Schrittes
DEL ST: Löschung des aktiven Schrittes
CLEAR: Löschung der kompletten Sequence (Achtung, ohne Sicherheits-Abfrage)
BLOCK: Dient zur Bildung eines Blocks aus einer Anzahl aufeinander folgender Sequence-Schritte
LINK: Dient zum verlinken eines Chases in einer Sequence
RENUM: Erneutes Durchnummerieren der Sequence-Schritte mit ganzen Zahlen (nach dem

Folgende Angaben beziehen sich auf unser Musterbeispiel und variieren von Sequence zu Sequence

L : 2: Die Sequence hat eine Länge von 2Steps
A 05: Die angewählt Sequence befindet sich auf der auf Bank A Taste 05
OFF: Die angewählte Sequence ist nicht aktiv.

Mit folgenden Einstellung können Sie die Ablaufart der Sequence eingeben. Die Aktivierung erfolgt immer über die Tasten des Sequence-Control Bereiches

Auto: Die Schritte laufen automatisch nach einer vorprogrammierten Zeit ab. Die Auto-Funktion wird über die Taste Rate im Sequence-Control Bereich aktiviert.
MFAD: Der Schritt wird über den ManFader eingeblendet
Go: Der Schritt wird über die Go+ und Go- Tasten weiter geschaltet
Sound: Der Schritt wird über die Sound-Funktion weiter geschaltet

15.2 Eingabe der Sequence-Bezeichnung

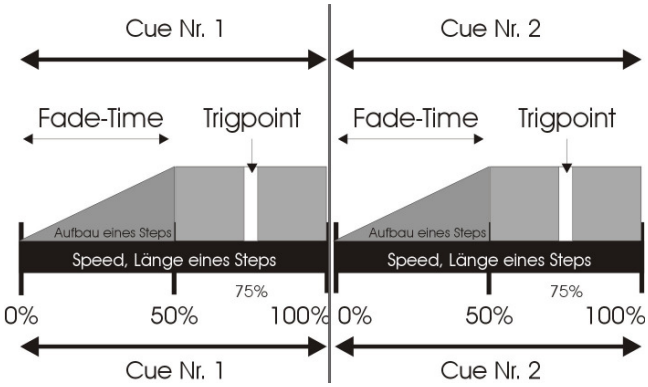
Während des Speichervorganges kann die Sequence benannt werden. Dafür drücken Sie die Funktions-Taste NAME und schalten sich somit den Zugriff auf die doppelt belegten Tasten der Cues/Chases /Sequence-Sektion frei. Nach der Eingabe des Namens wird die Funktion durch erneutes Drücken der Funktions-Taste NAME verlassen.

15.3 SINGLE Funktion

Mit der SINGLE Funktion kann eingegeben werden ob eine Sequence permanent als Loop oder nur einmal durchläuft.
SINGLE invertiert: Sequence bleibt nach dem letzten Step stehen
SINGLE nicht invertiert: Sequence läuft permanent als Loop durch

15.4 LINK F- Funktion

Mit der Funktionstaste LINK F kann gewählt werden, ob die Fadezeit in absoluten Zahlen, also Sekunden oder als Prozentwert abhängig von der Nextzeit, abgearbeitet wird.
LINK F invertiert: in Prozent
LINK F nicht invertiert: in absoluten Zahlen



15.5 Eingabe der Ablaufzeiten

Es stehen Ihnen pro Schritt folgende Ablaufzeiten zur Verfügung:

FADETIME: Einblendzeit des Schrittes
TRIGPOINT: Schaltzeitpunkt für alle Parameter, die nicht gefadet werden
NEXTTIME: Dauer des gesamten Schrittes

Dabei können alle Ablaufzeiten in absoluten Werten (Sekunden), oder alternativ die Fadetime und der Trigpoint in Prozent-Werten, abhängig von der Nexttime eingegeben werden.
Die Eingabe in Prozent-Werten ist sinnvoll, wenn die Sequence später nicht nur über die eingegebene Nexttime, sondern über manuelle Geschwindigkeitsregelung abläuft.
Die grafische Darstellung der verschiedenen Ablaufzeiten:

- Länge der einzelnen Schritte

Die Nexttime gibt die Länge des Schrittes an. Sie wird über das rechte Encoder-Rad (NEXTTIME) eingegeben, nachdem die Funktions-Taste NEXTT gedrückt wurde.

- Länge der Fadetime / Sekunden Eingabe

Die Eingabe der Fadetime erfolgt über das linke Encoder-Rad (FADETIME). Der Wert wird in Sekunden angezeigt, wenn die Funktions-Taste LINK F im Display **nicht** invertiert dargestellt ist.

- Länge der Fadetime / Prozent Eingabe

Die Eingabe der Fadetime erfolgt über das linke Encoder-Rad (FADETIME). Der Wert wird in Prozent angezeigt, nachdem die Funktions-Taste LINK F gedrückt wurde, und das Feld invertiert dargestellt wird.

- Zeitpunkt der Schaltfunktion (Trigpoint)

Der Trigpoint bezeichnet den Schalt-Zeitpunkt, für alle Parameter (Einstellungen), die nicht gefadet werden. Er wird über das rechte Encoder-Rad (TRIGPOINT) eingegeben, nachdem die Funktions-Taste TRIOP gedrückt wurde.

15.6 Eingabe der Ablaufarten

Mit folgenden Einstellung können Sie die Ablaufart der Sequence auswählen. Die Aktivierung erfolgt immer durch Aktivierung des gewünschten Schrittes im Display in Verbindung mit der entsprechenden Taste des Sequence-Control Bereiches

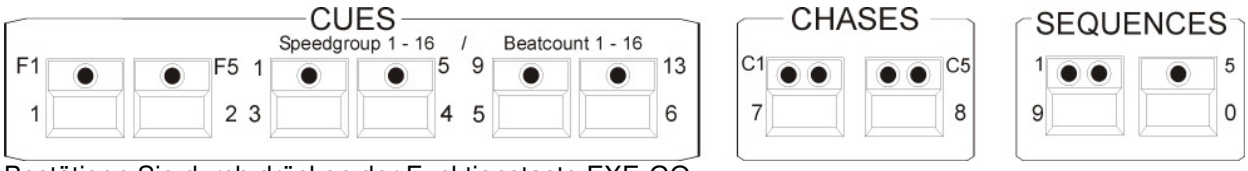
Auto:	Die Schritte laufen automatisch nach einer vorprogrammierten Zeit ab. Die Auto-Funktion wird über die Taste Rate im Sequence-Control Bereich aktiviert.
MFAD:	Der Schritt wird über den ManFader eingeblendet
Go:	Der Schritt wird über die Go+ und Go- Tasten weiter geschaltet
Sound:	Der Schritt wird über die Sound-Funktion weiter geschaltet

15.7 ID Funktion

Mit der ID Funktion können in eine Sequence eingefügte Steps mit Unternummern belegt werden.
Dazu wird ein nach dem Einfügen (Dupplizieren) eines Steps die Funktionstaste ID gedrückt und anschließend die Unternummer mit dem rechten Encoderrad eingegeben. Sie können von x.1 bis x.9 wählen. Im Display erkennen Sie dann links unterhalb der Speichermatrix-Grafik die tatsächliche Anzahl der Steps, während etwas weiter rechts im Display die Unternummern dargestellt werden

15.8 GO-TO Funktion

Mit der GO-TO Funktion kann ein Step direkt angewählt werden. Sie wird hauptsächlich angewandt, wenn während des Ablaufs einer Sequence einige Steps übersprungen werden sollen.
Wenn Sie sich z.B. im ersten Step Ihrer Sequence befinden und den achten Step aktivieren möchten, dann drücken Sie zuerst die Funktionstaste GO-TO, geben Sie anschließend entweder durch Drehen des linken Encoderrads oder über die CUES/CHASE/SEQUENCE Tasten die Nummer des gewünschten Steps an.



Bestätigen Sie durch drücken der Funktionstaste EXE-GO

Wichtig: Während Sie über die Funktion GO-TO einen Step anwählen, läuft eine programmierte und aktivierte Sequence nach eingestellten Ablaufzeiten und –arten ab.

15.9 DUP ST

Mit der Funktion DUP ST wird der jeweils aktive Step verdoppelt.
Wählen Sie dazu über das mittlere Encoderrad den gewüschten Step aus und drücken Sie anschließend die Funktionstaste DUP ST

15.10 DEL ST Funktion

Mit der Funktion DEL ST wird der jeweils aktive Step gelöscht.
Wählen Sie dazu über das mittlere Encoderrad den gewüschten Step aus und drücken Sie anschließend die Funktionstaste DEL ST.

15.11 CLEAR Funktion

Durch Drücken der Funktionstaste CLEAR wird die komplette Sequence gelöscht.
ACHTUNG: Es erfolgt keine zusätzliche Sicherheitsabfrage

15.12 BLOCK Funktion

→ Vgl. Kapitel 16.1 BLOCK-Funktion

15.13 LINK Funktion

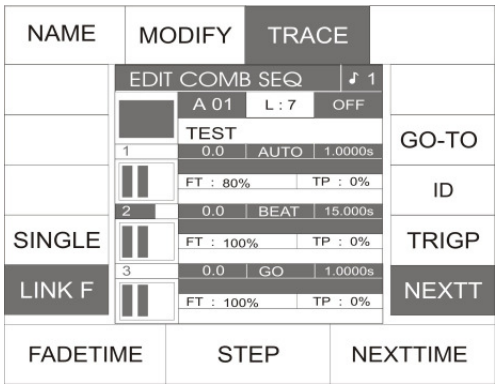
→ Vgl. Kapitel 16.2 LINK Funktion

15.14 RENUM Funktion

Mit der RENUM Funktion wird eine Sequence neu durchnummeriert. Dabei werden allen Unterschritten ganze Zahlen zugewiesen.

16 Editieren von Sequences

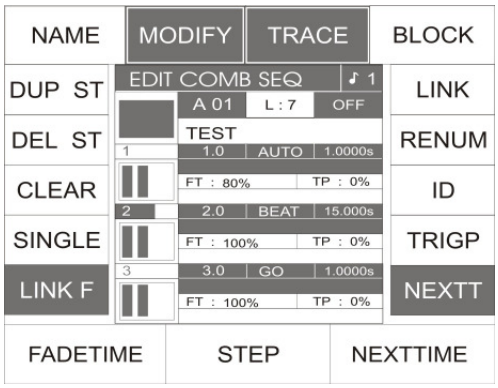
Um Sequences zu editieren gehen Sie wie folgt vor:



Drücken Sie so oft auf die Taste ESC bis Sie sich in dem Hauptmenü (Mainmenü) befinden.
Drücken Sie anschließend die Taste EDIT im COMBI-Bereich (LED leuchtet).
Nun können Sie durch Drücken einer der Sequences-Tasten die gewünschte Sequence auswählen.
Es erscheid folgender Display Aufbau.

Alle Einstellungen, die in diesem Aufbau möglich sind wurden bereits im Kapitel 15 erklärt. → Vgl Kapitle 15.1 bis 15.14

Nach dem Drücken der Funktionstaste MODIFY ändert sich der Aufbau folgendermaßen:



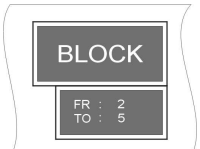
16.2 BLOCK Funktion

Sie können mehrere Sequenc-Schritte zum einem Block zusammenfassen und danach entweder löschen, oder kopieren.
So können z. B. in einem Lauflicht, welches aus 10 Schritten besteht, die Schritte 2 – 5 als Block definiert und an eine andere Stelle im Lauflicht kopiert werden.
Sollten Sie Teile Ihres Chase-Programms löschen wollen, können Sie dies auch über die Block-Funktion, indem Sie zuerst die entsprechenden Schritte als Block definieren und dann die Delete-Taste drücken.

Definieren eines Blocks

Sie können einen Block aus Schritten zusammenstellen, die hintereinander in Ihrem Lauflichtprogramm angeordnet sind. Dazu bewegen Sie den Cursor in Ihrer PROG COMB CHASE-Matrix zum ersten Schritt, der im Block integriert sein soll. Drücken Sie jetzt die Funktions-Taste Block (das Display-Feld wird invertiert dargestellt) und halten Sie diese gedrückt. Drehen Sie das mittlere Encoder-Rad bis zum letzten Schritt, den der Block beinhalten soll. Alle im Block integrierten Schritte werden im Display mit einem B gekennzeichnet.

Zusätzlich wird der Vorgang im Display nochmals graphisch dargestellt.

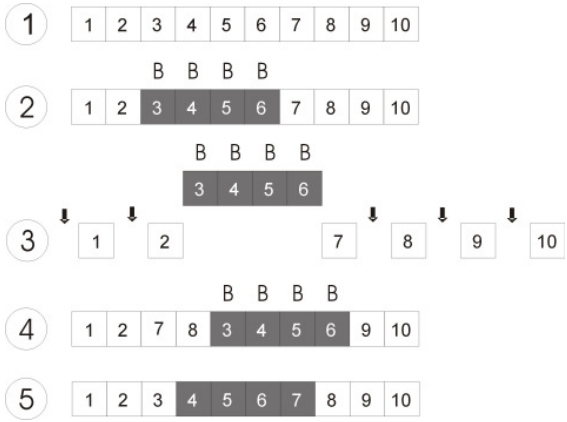


Sie erkennen, der Block im Beispiel umfasst insgesamt vier Schritte von Schritt 2 bis Schritt 5

Kopieren eines Blocks
Nachdem Sie einen Block definiert haben (siehe Punkt A.) wählen Sie über das mittlere Encoder-Rad die Stelle aus, an der sie den Block einfügen möchten.
Drücken Sie nun die Funktions-Taste B-COPY. Die Funktion wird sofort ausgeführt.
Sie brauchen nicht mehr zusätzlich die Store-Taste im Combi-Bereich drücken, sondern verlassen das Menü über die Escape Taste.

Löschen eines Blocks
Definieren Sie den gewünschten Block, wie in Punkt A. beschrieben. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste B-DEL. Der markierte Block wird sofort gelöscht. Verlassen Sie diesen Menü-Punkt mit Escape.

Verschieben eines Blocks
Definieren Sie den gewünschten Block, wie in Punkt A. beschrieben.
Beim Verschieben wird der Block nicht verdoppelt, wie beim Kopieren, sondern erscheint in Ihrem Chase-Programm einfach an einer anderen Stelle. Der Block wird immer vor dem Step eingefügt, den Sie mit dem Cursor angewählt haben. Aus diesem Grund kann ein Block nicht zum direkt folgenden Step verschoben werden. Sie müssen den ersten, dem Block folgenden Step immer überspringen.



Diese Grafik verdeutlicht die einzelnen Schritte.

1: erstellen Sie Ihr Chase-Programm

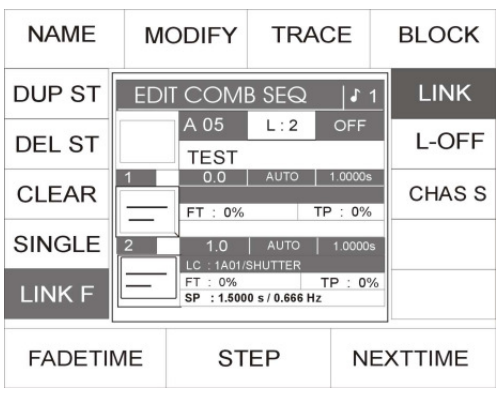
2: definieren Sie den gewünschten Block

3: wählen Sie den Step, **vor** welchem Sie den Block einfügen möchten (überall dort, wo ein Pfeil eingezeichnet ist). In diesem Fall Step # 8
4: Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste B-MOVE

5: Das Chase-Programm sortiert sich neu

→ Verlassen Sie diesen Menü-Punkt mit Escape.

16.1 Chases oder CUES einen SEQUENCE-Schritt verlinken



Um einen Chase oder CUES in eine Sequence zu linken, brauchen Sie mindestens ein Step in der Sequence.
Wenn Sie sich im Edit/Combi-SEQ befinden können Sie mit dem mittlerem Endcoder-Rad sich den Step auswählen den Sie ein Chase (Lauflicht) oder ein Cue (Bühnenbild) zuweisen wollen. Drücken Sie dann auf die Funktions-Taste LINK, so wird dann diese Funktions-Taste invertiert dargestellt .Anschließend können Sie auswählen welche Chase (Lauflicht) oder welches Cue (Bühnenbild) Sie Linken wollen (Diese Linken hat nichts mit dem R-Link eines Chase (Lauflicht) oder eines Cue (Bühnenbild) zutun.) Haben Sie sich zum Beispiel einen Chase (Lauflicht) ausgewählt, so erscheint im Display „LC :1A01 / Shutter“ das heißt der gelinkte Chase (Lauflicht) befind sich auf der PAGE (Seite) 1 auf der Bank D und der Taste Nummer 1 , erwurde mit dem Namen Shutter beschriftet. Sie können nun Unabhängig von der programmierten Zeit, die Zeiten verändern. Sie können auch einen Chase (Lauflicht) öffter Linken und ihm unterschiedliche Zeiten geben. Haben Sie eine Chase

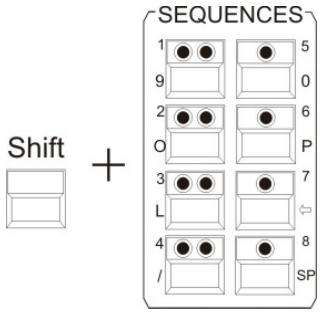
(Lauflicht) in eine Sequence gelinkt so wird dieser wenn der mit einer Speedgruppe versehen war, aus der Speedguppe heraus genommen.

17. Arbeiten mit Sequencen

Es kann immer nur eine Sequence aktiv sein.
Die Sequencetasten sind von 1 bis 8 durchnumeriet. Die linke Tastenreihe 1 – 4 ist mit jeweils zwei LEDs bestückt, die rechte Tastenreihe 5-8 mit jeweils einer. Die roten LEDs zeigen den Status der Sequence an, die grünen die aktuell angewählte Bank.

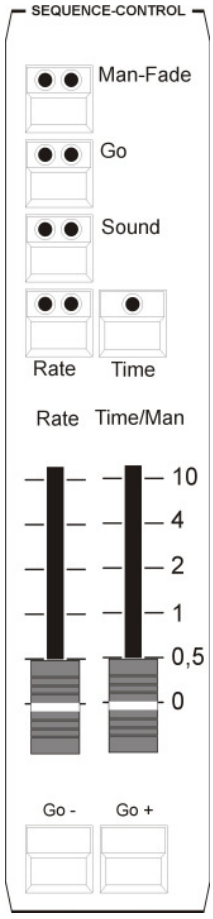
Rote LED leuchtet: Sequence aktiv
Rote LED leuchtet nicht: Sequence nicht aktiv
Grüne LED leuchtet: Bank aktiv
Grüne LED blinkt: Bank ist angewählt, aber noch keine Sequence aktiv

17.1 Umschalten der Sequence-Bänke



Drücken Sie die Shift-Taste und halten Sie diese gedrückt. Drücken Sie zusätzlich die gewünschte Bank-Taste im Sequence-Block (Taste mit zwei LEDs). Die grüne LED in der angewählten Bank beginnt zu blinken. Drücken Sie nun die gewünschte Sequence-Taste. Sobald eine Sequence angewählt wurde leuchten sowohl die rote LED der Sequence-Taste, als auch die grüne LED der Bank-Taste.

17.2 Die Sequence-Control Sektion



Jede Sequence läuft nach dem aktivieren in den programmierten Ablaufzeiten und –arten ab. Diese Zeiten können jedoch über die Tasten und Fader der Sequence-Control Sektion überschrieben werden. Die Sequence-Control Sektion hat höhere Priorität als die zuvor programmierten Zeiten.

17.2.1Geschwindigkeitsänderung von Sequenzen

Man-Fade Taste:
rote LED: zeigt aktiven Status an, die Sequences kann nun über den Fader Time/Man manuell gefadet werden.
grüne LED: keine Funktion

Go-Taste
rote LED: zeigt aktiven Status an, das heißt die Sequences kann mit den Tasten GO- oder GO+ von Hand durchgeschaltet werden.
grüne LED: keine Funktion

Sound-Taste
rote LED: zeigt aktiven Status an
grüne LED: zeigt den Takt an, der am Musikeingang auf der Rückseite der Licon1 angelegt ist

Rate-Taste
rote LED: zeigt aktiven Status an
mit dieser Taste können Sie die Nexttime Ihrer Sequences überschreiben.
gelbe LED: zeigt die Geschwindigkeit des Rate-Fader an.

Time-Taste

rote LED: zeigt aktiven Status an, wird die Fadetime ihrer Sequences mit der am Fader eingestellten Zeit überschrieben.

Rate-Fader
Der Rate-Fader greift auf die Next-Time von Sequenze-Schritten zu. Sobald die rote LED der Rate-Taste leuchtet, kann die Next-Time der Sequenze-Schritte manuell überschrieben werden.

Time/Man-Fader
Der Time/Man-Fader greift auf die Fade-Time von Sequenze-Schritten zu.

Time/Man-Fader in Verbindung mit der Man-Fade Taste:
Ermöglicht das manuelle Überblenden von Sequenze-Schritten. Die Zeit, in der Fader von 0 bis 10 bewegt wird gibt dabei die Fade-Time an. Sobald der Fader entweder auf Position 0 oder auf Position 10 steht, wird der nächste Sequenze-Schritt aktiviert.

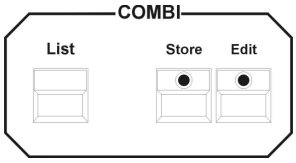
Time/Man-Fader in Verbindung mit der Time-Taste:
Schaltet die Zeit Skalierung des Time/Man Faders frei. Die Fade-Time kann von 0 bis 10 Sekunden eingestellt werden (Schritte wie über die Skala dargestellt).

18 Programmierfunktionen im Par-Bereich

Der Zugriff auf Par Kanäle ist im Licon 1 in zwei Hauptbereiche aufgeteilt :
Die **Combi Sektion** ermöglicht die Verwendung von kombinierten Cues, Chases, bzw. Sequenzen, die sowohl Zugriff auf Par Kanäle als auch auf Fixture Funktionen bieten.
Sie arbeitet ausschließlich nach dem LTP Prinzip. Dies bedeutet, dass der zuletzt eingestellte Wert für einen Kanal Vorrang hat.
Die aktuell gültigen Par-Werte der Combi Sektion sind im Display auf den entsprechenden Feature Seiten ersichtlich.
Diese werden über den mittleren Master Fader (Combi Par) skaliert und über DMX ausgegeben.

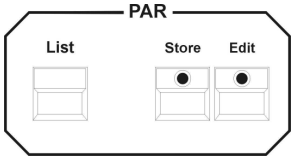
Anwendungsgebiete für diese kombinierte Speicherung sind z.B.:

- Musik–synchrone Shows, die im Timeline Editor erstellt werden
- komplette Sequenzen, z.B. für Theateranwendungen
- kombinierte Farbstimmungen bei Live Bühnenanwendungen
- komplett ferngesteuerte Shows, z.B. über MIDI
- allgemein: alle Anwendungsbereiche, bei welchen bereits zur Programmierzeit komplette Lichtstimmungen bzw. Farbstimmungen feststehen



Die Abspeicherung der Par-Cues im Combi-Bereich erfolgt generell über die Store-Taste im Combi-Bereich.

Die **Par Sektion** ermöglicht die Verwendung von Cues bzw. Chases, die ausschließlich Zugriff auf Par Kanäle bieten.
Die Ausgabe der aktuell gültigen Werte erfolgt ausschließlich nach dem HTP Prinzip. Dies bedeutet, dass der aktuell höchste Wert für jeden Kanal Vorrang hat.
Der Aufruf dieser Cues und Chases erfolgt ausschließlich über die entsprechenden Fader bzw. Flash Tasten im Par Bereich des Pultes.
Zur Aktivierung dieser Sektion dient der linke Master Fader (Par).



Die Abspeicherung der Par-Cues in der Par Sektion erfolgt generell über die Store-Taste im Par-Bereich.

Anwendungsgebiete für diese Sektion sind z.B.:

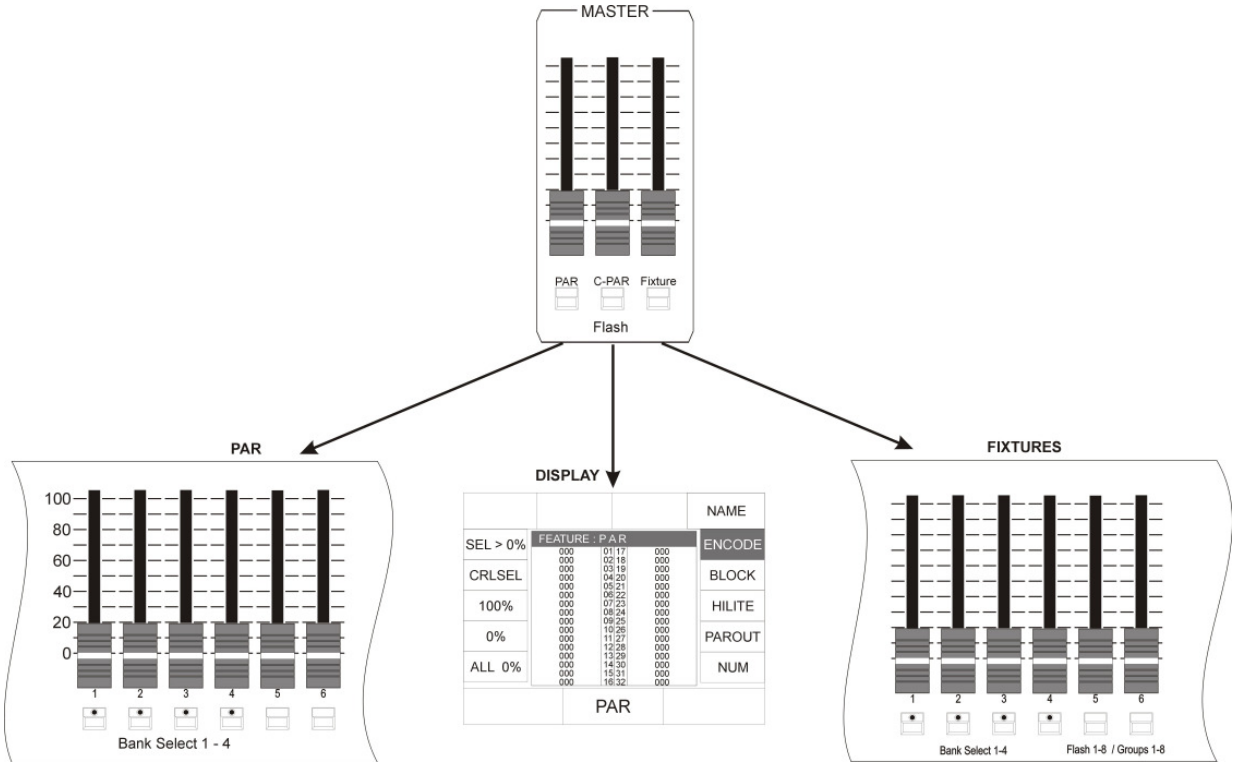
- Frontlicht, das während einer Show manuell gesteuert wird
- Effektlicht, wie z.B. ACL Sätze
- allgemein: alle Anwendungsbereiche, bei denen der Bediener einen direkten Zugriff auf Lichtstimmungen bzw. Farbstimmungen zur Showzeit benötigt

Durch die flexible Kombination beider Sektionen lässt sich der Einsatz von Par Kanälen mit der Licon 1 in vielen Anwendungsgebieten erheblich vereinfachen.

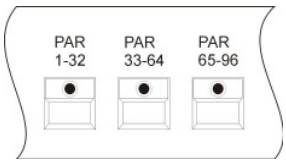
ACHTUNG !!!
Sämtliche Direktzugriffe auf PAR Kanäle sowie das Erstellen und Editieren jeglicher Presets, Cues, Chases und Sequenzen <u>für Combi und Par Sektion</u> erfolgen ausschließlich in der Combi Sektion. (auch Par-Prestes können nur im Combi Bereich gespeichert werden.)
Dies bedeutet für die <u>visuelle Kontrolle der Par Kanäle für diese Vorgänge</u> :

- **<u>mittleren Master Fader (Combi Par) aktivieren</u>**
- **<u>linken Master Fader (Par) deaktivieren</u>**

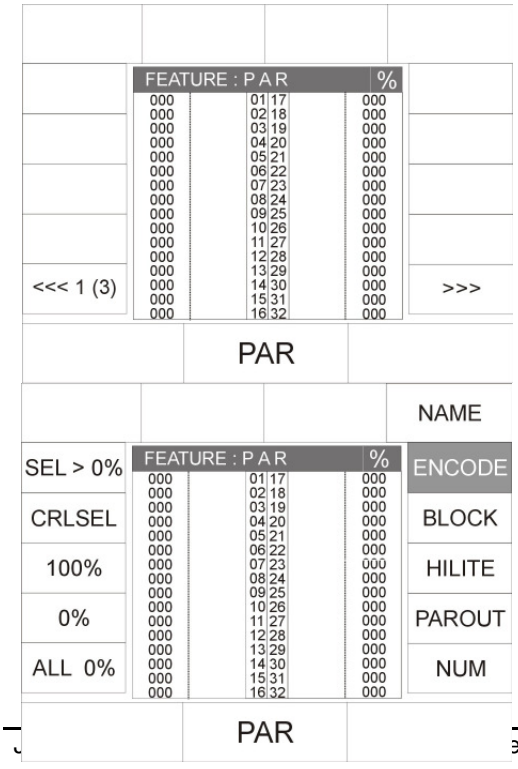
Für die Skalierung der Werte, die im Display dargestellt werden, ist der mittlerer Master (C-PAR) zuständig.



18.1 Direktzugriff



Um den direkten Zugriff auf die Editier-Funktionen im PAR Bereich zu erhalten, muss einer der drei PAR Tasten im Feature-Selektion Bereich gedrückt werden.



Nach dem ersten Tastendruck auf eine der PAR-Tasten erscheint folgender Display-Aufbau:

Par-Presets können nach dem Abspeichern auf dieser Seite abgerufen werden.

Sie können die einzelnen Kanäle über die FIXTURE-/PAR-SELECTION Tasten anwählten und die Werte über das Encoder-Rad in der Mitte einstellen. Die selektierten Kanäle werden im Display invertiert dargestellt.

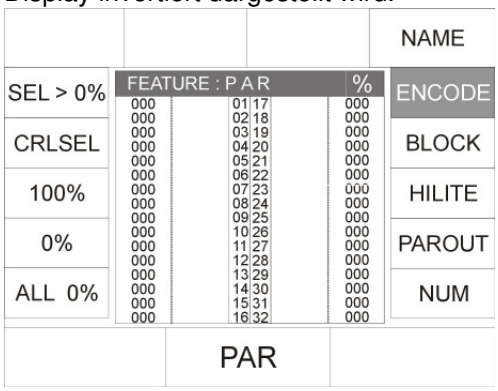
Achtung: Die Eingabe der DMX-Werte wird für alle angewählten Kanäle vorgenommen. Sollten Sie parallel Kanäle zwischen 33 und 96 aktiviert haben (die nicht alle gleichzeitig auf dem Display dargestellt werden können) dann werden diese Kanäle im Wert ebenfalls verändert.

In der Praxis werden allerdings die Werte schneller und effektiver über die Funktions-Tasten des Par-Bereiches eingegeben. Um in diesen Bereich zu gelangen muss eine der drei PAR-Tasten im Feature-Selektion Bereich **doppelt** gedrückt werden.

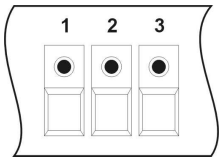
Nach zweimaligem Drücken auf die selbe PAR-Taste werden im dem Display folgende Funktionen dargestellt:
Der Direktzugriff auf Par Kanäle kann auf vier unterschiedliche Arten erfolgen:

18.2 ENCODE–Modus :

Der Encode-Modus wird über die Funktions-Taste ENCODE angewählt. Er ist aktiv, sobald ENCODE im Display invertiert dargestellt wird.



Im Encode-Modus erfolgt die Änderung der Kanalwerte auf dieselbe Art, wie die Änderung von Fixture Features.



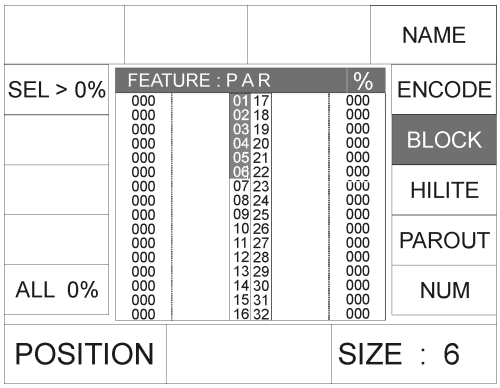
Die zu ändernden Kanäle werden über die Fixture/Par-Section-Tasten angewählt und die DMX-Werte mit Hilfe des Encoder-Rades oder durch den Aufruf von Presets eingegeben.

Anwendungsgebiet für diesen Modus ist die exakte Justierung eines Kanals auf einen bestimmten Ausgabewert oder die nachträgliche Änderung von bereits programmierten Cues, Chases, bzw. Sequenzen.

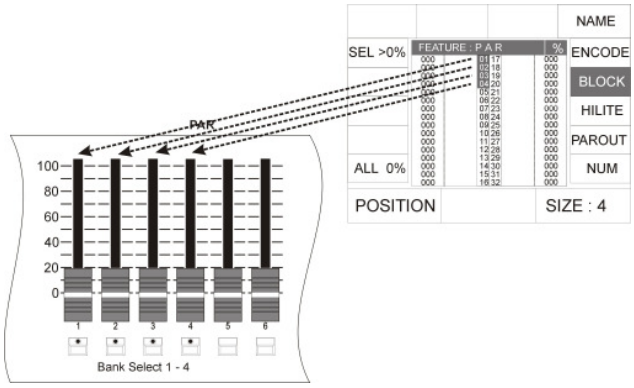
Hier werden die aktuellen Pegel der reinen Par Sektion (ohne Skalierung durch den linken Par Master Fader) als aktuelle Pegel für die Combi Sektion übernommen.(Für diese Funktion ist es wichtig zuwissen, welcher PAR-Scheinwerfer über welche Taste (1-32) der Fixture/PAR-Selektion angewählt wird.)

18.3 BLOCK – Modus :

Der BLOCK-Modus wird über die Funktions-Taste BLOCK angewählt. Er ist aktiv, sobald BLOCK im Display invertiert dargestellt wird.



Hier lassen sich zur Editierung der Par Kanäle Blöcke unterschiedlicher Größe bilden. Die Kanäle des gerade selektierten Blocks lassen sich einzeln nur mittels der Fader der Par Sektion in ihrem Wert verändern. Bei der Block-Funktion ist es wichtig denn PAR-Master auf null zu stellen und den C-PAR-Master nach oben zuziehen. Möchten Sie die Startposition ihres Blockes angeben, so stellen Sie mit dem linken Endcoder-Rad (POSITION) die erste Position des Blockes ein. Mit den rechten Encoder-Rad können sie die Größe eines Blockes einstellen. Sie erkennen an den leuchtenden LEDs im Fixtuer/PAR-Selektion Block welche Kanäle aktiv sind.



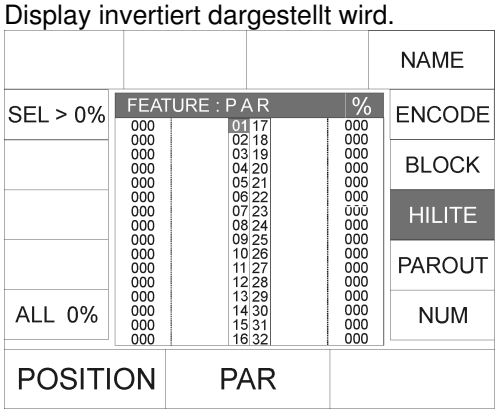
Da DMX-Werde über die 12 PAR Fader eingegeben werden, ist die maximale Größe eines Blocks 12 Kanäle.
Die Position eines Blocks kann durch Drehen des linken Encoder-Rades verändert werden.

Anwendungsgebiete :

Einfache und schnelle Neuerstellung von Presets, Cues, Chase–Schritten bzw. Sequence – Schritten

18.4 HILITE – Modus :

Der HILITE-Modus wird über die Funktions-Taste HILITE angewählt. Er ist aktiv, sobald HILITE im Display invertiert dargestellt wird.



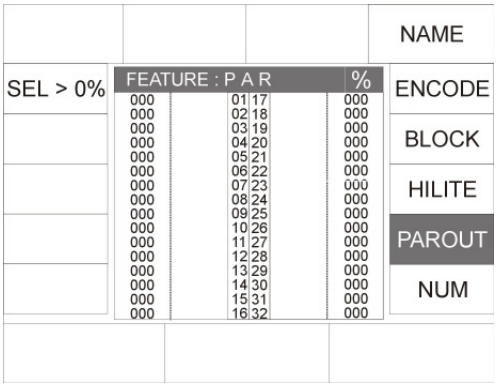
Im HILITE-Modus wird immer ein aktiver Kanal im High Light (wechselndes Schalten des Kanals zwischen 100 % und 0 %) dargestellt: Dies dient zum lokalisieren einzelner Kanäle. Der DMX-Wert für den aktiven Kanal kann entweder über das mittlere Encoder-Rad oder den ersten Fader der Par-Sektion geändert werden.
Bei dieser Funktion muss der mittlere Master-Fader (C-PAR) nach oben gezogen sein. Um Verwirrung zu vermeiden sollte der linke Master-Fader (PAR) auf Null stehen.
Ist die HILITE-Funktion aktiv, so beginnt der angewählte Kanal zu
blinken. Stellt man über den Fader 1 im PAR-Bereich oder das mittlere Endcoder-Rad (PAR) einen DMX-Wert ein, so hört der Kanal zu blinken auf und übernimmt den Wert.
Über das linke Encoder-Rad wird jeweils der Kanal ausgewählt, der aktiviert und somit in den HILITE-Modus versetzt werden soll.

Anwendungsgebiete :

- Einfache und komfortable nachträgliche Änderung von bestehenden Presets, Cues, Chases bzw. Sequenzen, durch Anpassen einzelner Kanäle
- Diese Funktion erleichtert das Arbeiten, wenn Sie nicht genau wissen auf welcher Taste, welcher Scheinwerfer angelegt ist.

18.5 PAROUT-Modus :

Der PAROUT-Modus wird über die Funktions-Taste PAROUT angewählt. Er ist aktiv, sobald PAROUT im Display invertiert dargestellt wird.



Im PAROUT-Modus können z.B. bereits programmierte Cues in Chases übernommen werden.
Dafür rufen Sie nach dem Aktivieren des PAROUT-Modus das gewünschte Cue durch hochziehen des entsprechenden Faders auf. Der DMX-Wert des Cues wird im Display dargestellt. Nun drücken Sie die Store-Taste im PAR-Bereich und anschließend auf eine der Flash-Tasten, die unterhalb der Chase-Fader angeordnet sind. Bestätigen Sie den Vorgang durch erneutes Drücken der Store-Taste.
Es werden immer die Werte gespeichert, die im Display angezeigt werden. (In diesem Modus ist es egal, welcher von den beiden Master-Fadern nach oben gezogen ist. Wichtig: Alle Werte, die im Display stehen werden gespeichert.)

Anwendungsgebiete:

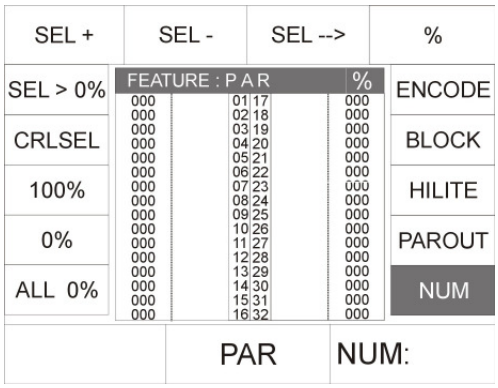
- Überprüfung von Cues bzw. Chases der reinen Par Sektion über das Display → wichtig bei Programmierung des Pultes im Blackout ohne Pegel über DMX auszugeben
- Verwendung von bereits programmierten Cues der reinen Par Sektion zur Erstellung von weiteren, aus mehreren Cues zusammengesetzten Lichtstimmungen
- Verwendung von bereits programmierten Cues der reinen Par Sektion zur Erstellung von Par Chases

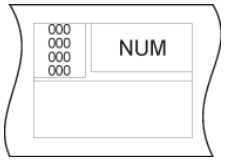
18.6 Der Numerische Block

Um Kombinationen von PAR Kanälen anzuwählen eignet sich der Numerische Block. Aufgerufen wird er über die Funktions-Taste NUM. (Auch diese Funktion ist im Display zu verfolgen, deshalb muss der mittlere Master-Fader (C-PAR) nach oben gezogen sein).

Nach dem Aufrufen des Numerischen Blocks erscheinen folgende Funktions-Tasten im Displays

Kanalkombinationen können nun über die Funktions-Tasten SEL + , SEL - und SEL→ in Kombination mit den Tasten der CUES/CHASES/SEQUENCES Sektion eingegeben werden.



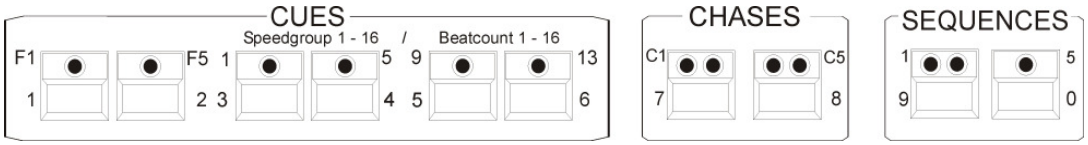


SEL +: Zur Bestätigung der Eingabe eines einzelnen Kanals

SEL - : Zur Bestätigung der Löschung eines einzelnen Kanals

SEL→: Zur Bestätigung eine Kanal-Blocks

% : Eingabe des prozentualen DMX-Werts für die selektierten Kanäle.

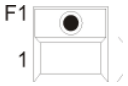


Beispiel zur Eingabe einer PAR-Kombination mit Hilfe des Numerischen Blocks:

Wichtig: Um sicher zu sein, dass keine unerwünschten Kanäle angesprochen werden, löschen Sie zuerst die aktuelle Auswahl durch Drücken der Funktions-Taste CLRSEL (Es leuchten dann keine LEDs im Bereich FIXTURE-/PAR-SELECTION)

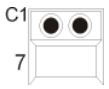
Der gewünschte Block soll aus den Kanäle 1, 7 und 32-46 mit einem DMX-Wert von 50% bestehen.

Die Eingabe erfolgt in folgender Reihenfolge:



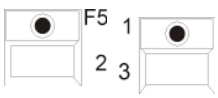
Cue-Taste 1 drücken

Mit der Funktions-Taste SEL+ bestätigen



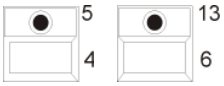
Cue-Taste 7 drücken

Mit der Funktions-Taste SEL+ bestätigen



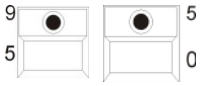
Cue-Taste 3 und Cue-Taste 2 drücken

Mit der Funktions-Taste SEL+ bestätigen

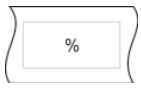


Cue-Taste 4 und Cue-Taste 6 drücken

Mit der Funktions-Taste SEL→ bestätigen



Cue-Taste 5 und Cue-Taste 0 drücken



DMX-Wert Eingabe mit SEL% bestätigen

Wenn alle Eingaben gemacht wurden, sieht das Display folgendermaßen aus:

Display PAR 1-32

FEATURE : P A R									%
050				01	17				000
000				02	18				000
000				03	19				000
000				04	20				000
000				05	21				000
000				06	22				000
050				07	23				000
000				08	24				000
000				09	25				000
000				10	26				000
000				11	27				000
000				12	28				000
000				13	29				000
000				14	30				000
000				15	31				000
000				16	32				050

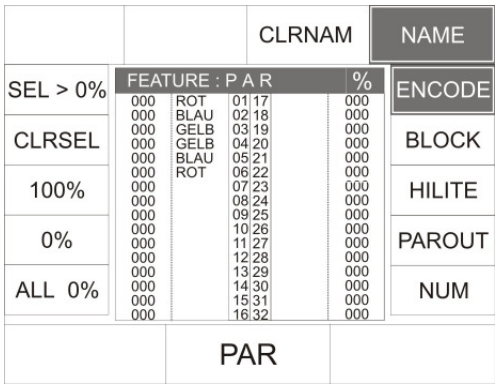
Display PAR 33-64

FEATURE : P A R									%
050				33	49				000
050				34	50				000
050				35	51				000
050				36	52				000
050				37	53				000
050				38	54				000
050				39	55				000
050				40	56				000
050				41	57				000
050				42	58				000
050				43	59				000
050				44	60				000
050				45	61				000
050				46	62				000
000				47	63				000
000				48	64				000

Display PAR 65 - 96

FEATURE : P A R									%
000				65	81				000
000				66	82				000
000				67	83				000
000				68	84				000
000				69	85				000
000				70	86				000
000				71	87				000
000				72	88				000
000				73	89				000
000				74	90				000
000				75	91				000
000				76	92				000
000				77	93				000
000				78	94				000
000				79	95				000
000				80	96				000

18.7 Beschriften von PAR-Kanäle

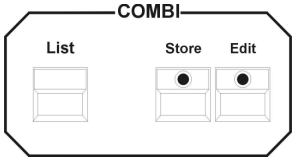


Sie können jeden der 96 Par-Kanäle einzeln beschriften. Gehen Sie wie folgt vor:

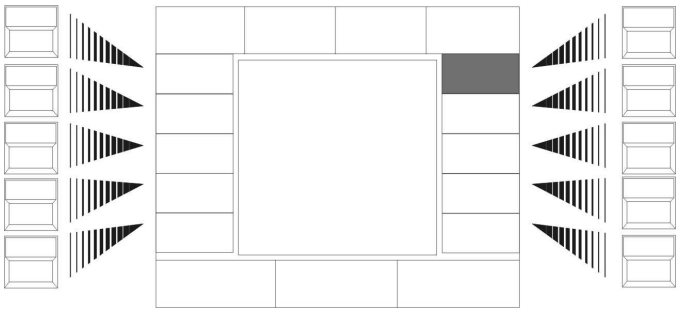
Wählen Sie den gewünschten Scheinwerfer über die Tasten der Feature-/Par-Selektion aus.(Die LED leuchtet) Drücken Sie anschließend auf die Funktions-Taste NAME. Sie können jetzt über die doppelt belegten Tasten des CUES;CHASE und SEQUENCES Bereich den Namen eingeben.
Möchten Sie die Eingabe löschen, drücken Sie die Funktions-Taste CLRNAM. Es werden dann bei alle selektierten Tasten die Namen gelöscht.

18.8 Abspeichern von Presets

Im Par-Bereich können, ebenso wie im Fixtures-Bereich Presets abgelegt werden. **Die Par-Presets werden immer im Combi-Bereich abgespeichert.**
Drücken Sie im Main-Menü die Funktions-Taste PRESET. Wählen Sie dann im Feature-Selection-Bereich die Taste PAR 1-32 (PAR 33-64, PAR 65-96) an und stellen Sie die DMX-Werte für die gewünschten Par-Kanäle ein

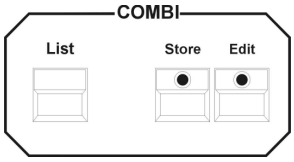


Drücken Sie nun zum Abspeichern die Taste Store im Combi-Bereich (die Store LED leuchtet) und wählen Sie über die Funktions-Taste den gewünschten Speicherplatz im Display aus. (Die Store LED blinkt).



Sobald das Feld im Display invertiert dargestellt ist, können Sie dem Preset einen Namen geben. Dazu stehen Ihnen die doppelt belegten Tasten aus der Cues/Chase/Sequence-Section zur Verfügung.

Beim Abspeichern der Presets im PAR Bereich werden nicht automatisch alle Kanäle angewählt, wie im Fixture-Bereich. Das bedeutet, dass nur die zuvor angewählten Kanäle im Preset abgespeichert werden. (Es muss mindestens eine LED in der FIXTURE-/PAR-SELECTION leuchten) .

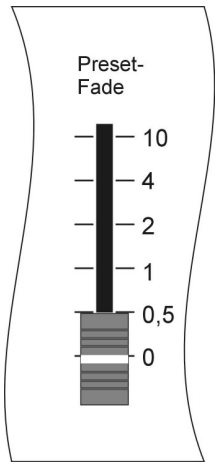


Drücken Sie erneut die Store-Taste im Combi-Bereich, um den Vorgang abzuschließen.

18.9.1 Aufrufen von Presets

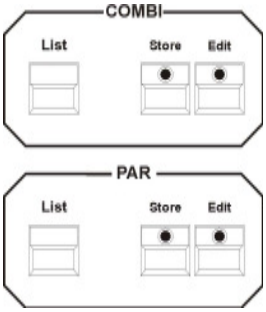
Die abgespeicherten Presets lassen sich aufrufen, wenn im Feature-Selection-Block eine der PAR-Tasten angewählt wird und die Funktion ENCODE aktiviert ist. Nun können die Presets durch Drücken der entsprechenden Funktions-Taste aufgerufen werden.

18.9.2 Überlenden von Presets



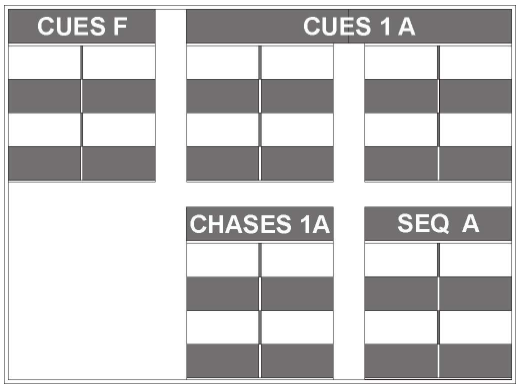
Nachdem im Feature-Selection-Bereich eine der PAR-Tasten angewählt wurde, erscheinen die abgelegten Presets im Display und können über die Funktions-Tasten aufgerufen werden. Die Überblendzeit der Presets wird über den Preset-Fade Regler im Feature-Selection-Bereich geregelt. Schritte von 0,0 bis 10 Sekunden sind möglich.

19 Die List-Funktion



Die List-Funktion ermöglicht es Ihnen sich alle beschrifteten Cues/Chases und Sequences im Display anzeigen zu lassen. Die Funktion wird über die List-Taste im Combi/ oder PAR-Bereich aufgerufen

Folgender Display-Aufbau erscheint für den Combi-Bereich:



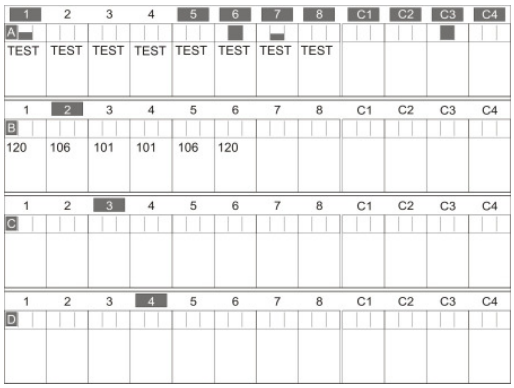
CUES F:
Feste Cues, können nicht über Page/Bank umgeschaltet werden
Cue-Tasten F1 bis F8

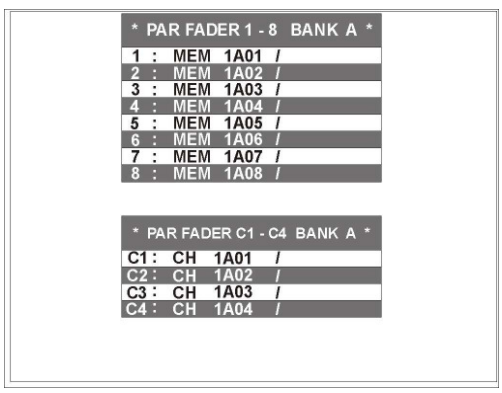
CUES 1A:
Cues die über Page/Bank umgeschaltet werden können.
Cue-Tasten 1 bis 16

CHASES 1 A:
Chases je nach angewählter Page/ Bank

SEQ A: Sequences je nach angewählter Page/Bank

Im PAR-Bereich erscheint nach einmaligem Drücken folgender Display-Aufbau:

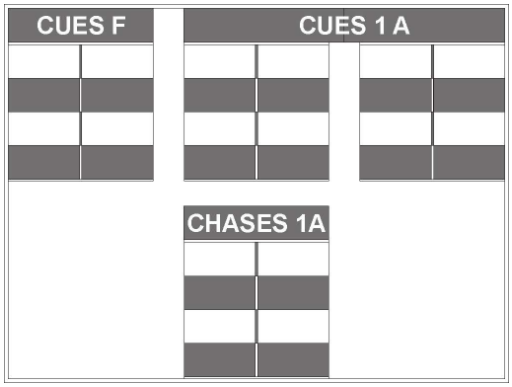




Folgender Display-Aufbau erscheint im PAR-Bereich bei zweimaligem schnellen Drücken der List-Taste:

Die obere Liste zeigt hierbei die Belegung der Cue-Fader, die untere die Belegung der Chase-Fader. In dieser Liste können Sie außerdem erkennen auf welche Taste der Zwischensablage der Cues (Bühnenbilder) das Bühnenbild gelinkt ist. Z.B. Beschreibung 2 : MEM 1A02
Anhand dieser Beschreibung kann man erkennen das der Fader Nummer 2 auf das Cue (Bühnenbild) auf der Page 1, Bank A Taste Nummer 2 zugreift. Wichtig, Die Cues-Tasten und die Sequences-Tasten sind im Combi und Par- Bereich komplett von einander getrennt. Das heißt das es im Combi-Bereich 200 Cues (Bühnenbilder) und 96 Chase (Lauflichter) gibt und auch im Par-Bereich.

Die dritte verfügbare Darstellung im PAR-Bereich erscheint, wenn Sie nun noch einmal Drücken und sieht folgendermaßen aus:



20. Datenspeicherung (BACKUP)

Die Datenspeicherung erfolgt auf eine handelsübliche 3,5“ Diskette. Benutzen Sie eine formatierte Diskette. Sollte sie nicht formatiert sein oder andere Daten beinhalten, dann gehen Sie wie in Kapitel 20.1 → Diskette formatieren beschrieben vor.

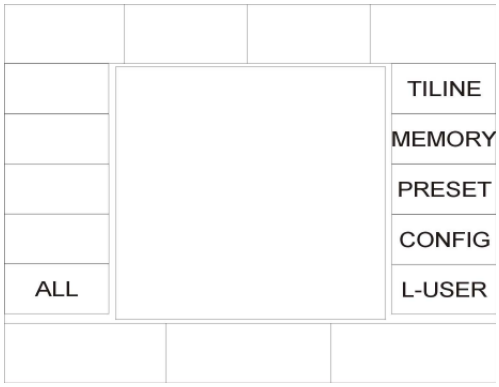
20.1 Diskette formatieren

Schieben Sie die Diskette mit dem Label nach oben in das Laufwerk.

Drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste BACKUP und wählen Sie dann die Funktion FORMAT aus. Bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste YES. Der Vorgang beginnt. Im Display werden die einzelnen Tracks hochgezählt.
Nach erfolgreicher Beendigung der Formatierung erscheint die Bestätigung: COMPLETE.

20.2 Selektive Datenspeicherung

Bei der Licon 1 können folgende Datengruppen selektiv gespeichert werden:



TILINE: Timeline-Daten

MEMORY: Cues/Chases /Sequence Daten im Fixture- und PAR-Bereich

PRESET: programmierte PRESETS für Features (Funktionen wie
Gobo, Farbe, Iris-Einstellungen)

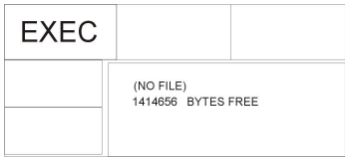
CONFIG: Daten des Config-Bereiches

L-USER: Daten der selbst definierten Fixture-Konfigurationen

ALL: Alle Daten des Pultes

Der Vorgang des Abspeicherns läuft immer gleich ab, egal ob alle Daten oder nur eine bestimmte Gruppe von Daten ausgewählt wurde.
Achtung: Vor dem Abspeichern muss die jeweilige Datei benannt werden. Sie können die Daten des Pultes mehrere Male auf die selbe Diskette speichern, allerdings kann eine Datei nicht überschrieben werden.
Legen Sie die formatierte Diskette in das Laufwerk. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste SAVE und wählen Sie durch Druck auf die zugeordnete Funktions-Taste die gewünschte Daten-Gruppe aus.

Geben Sie dann über die doppelt belegten Tasten des Cues/Chases/Sequence-Bereich einen Namen für die Datei ein.



Sobald die Datei benannt wurde erscheint die Funktions-Taste EXEC im Display.
Starten Sie den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste EXEC

Während des Speichervorgangs erscheint die Status-Anzeige: Writing data....
Der Speichervorgang

20.2.1 Speichern von Daten des All-Bereichs

Wenn Sie im Backup Menü die Funktions-Taste ALL anwählen, dann werden all Daten die sich im Pult befinden gespeichert.
Drücken Sie zum Abspeichern die Funktions-Tasten in folgender Reihenfolge BACKUP/ SAVE/ ALL/
Geben Sie über die doppelt belegten Tasten im Bereich CUES/CHASE und SEQUENCES einen Namen ein und bestätigen Sie anschließend den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste EXEC.

20.2.2 Speichern der Daten des Timeline-Bereichs

Der Timeline-Bereich dient zur Erstellung einer Show, die musiksynchron zu einer im CD-Rom Laufwerk ablaufenden Musik-CD läuft.
Drücken Sie zum Abspeichern die Funktions-Tasten in folgender Reihenfolge BACKUP/ SAVE/ TILINE
Geben Sie über die doppelt belegten Tasten im Bereich CUES/CHASE und SEQUENCES einen Namen ein und bestätigen Sie anschließend den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste EXEC.

20.2.3 Speichern von Daten des Memory-Bereichs

Im Memory-Bereich werden die Cues, Chases und Sequences verwaltet.

Drücken Sie zum Abspeichern die Funktions-Tasten in folgender Reihenfolge BACKUP/ SAVE/ MEMORY
Geben Sie über die doppelt belegten Tasten im Bereich CUES/CHASE und SEQUENCES einen Namen ein und bestätigen Sie anschließend den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste EXEC.

20.2.4 Speichern von Daten des Preset-Bereichs

Drücken Sie zum Abspeichern die Funktions-Tasten in folgender Reihenfolge BACKUP/ SAVE/ PRESET/
Sie haben jetzt die Auswahl zwischen ALL (alle Prestes) oder SINGLE (den Presets eines bestimmten Moving-Light).
Nachdem Sie Ihre Auswahl über die Funktions-Taste eingegeben haben, benennen Sie die Datei über die doppelt belegten Tasten des Cues/Chases/Sequence-Bereichs. Bestätigen Sie anschließend den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste EXEC.

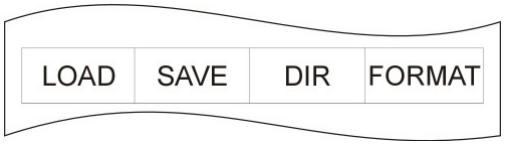
20.2.5 Speichern von Daten des Config-Bereichs

Drücken Sie zum Abspeichern die Funktions-Tasten in folgender Reihenfolge BACKUP/ SAVE/ CONFIG
Geben Sie über die doppelt belegten Tasten im Bereich CUES/CHASE und SEQUENCES einen Namen ein und bestätigen Sie anschließend den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste EXEC.

20.2.6 Speichern von Daten des L-User-Bereichs

Drücken Sie zum Abspeichern die Funktions-Tasten in folgender Reihenfolge BACKUP/ SAVE/ L-USER
Sie haben jetzt die Auswahl zwischen ALL (alle L-User Konfigurationen) oder SINGLE (der Konfiguration eines bestimmten Moving-Light).
Nachdem Sie Ihre Auswahl über die Funktions-Taste eingegeben haben, benennen Sie die Datei über die doppelt belegten Tasten des Cues/Chases/Sequence-Bereichs. Bestätigen Sie anschließend den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste EXEC.

20.3. Die Directory (Bibliothek)



Die Directory ermöglicht die Übersicht über alle Dateien, die auf der eingelegten Diskette gespeichert wurden. Sie wird über folgende Tasten-Kombination aufgerufen:
Drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste BACKUP und anschließend die Funktions-Taste DIR
Am jeweiligen Datei-Anhang (Extension) können Sie erkennen um welche Daten es sich handelt.

.LDA steht für eine Datei mit allen Pult-Daten
.LDT steht für eine Datei mit Timeline-Daten
.LDM steht für eine Datei mit Cue-Daten
.LDP steht für eine Datei mit Preset-Daten
.LDC steht für eine Datei mit Config-Daten

.LDU steht für eine Datei mit User-Scan Daten

20.4 Laden von Daten

Das Laden von Pultdaten erfolgt immer nach dem gleichen Prinzip, egal um welche Art von Datei es sich handelt.
Rufen Sie im Hauptmenü die Funktion BACKUP durch Drücken der entsprechenden Funktions-Taste auf. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste LOAD und wählen Sie mit Hilfe durch Drücken der zugeordneten Funktions-Taste BACKUP Dateien-Gruppen aus, aus der Sie eine Datei in das Pult laden möchten.
Nach dem Drücken einer Funktions-Taste erscheint die entsprechende Directory, in der alle Dateien, die in dieser Dateien-Gruppe abgespeichert wurden, aufgeführt sind.
Die Auswahl der Datei erfolgt über das mittlere Encoder-Rad (SELECT).
Durch Drücken der Funktions-Taste EXEC wird der Lade-Vorgang ausgeführt.
Während des Ladens erscheint die Status-Anzeige: READING DATA... im Display.

Der Vorgang wurde erfolgreich abgeschlossen, sobald die Status-Anzeige: COMPLETE im Display erscheint.

20.4.1 Laden aller Pultdaten (ALL)

Rufen Sie das Menü durch Drücken der Funktions-Taste BACKUP im Hauptmenü auf und wählen Sie den Bereich LOAD an. Drücken Sie die Funktions-Tasten ALL. Die Licon1 listet nun alle Dateien auf, die unter dieser Datei-Gruppe abgespeichert wurden auf. Nun können Sie mit den mittleren Endcoder-Rad (SELECT) die Datei die Sie laden möchten auswählen. Drücken Sie die Funktions-Taste EXEC um den Vorgang zu starten. Ist der Ladevorgang beendet erscheint im Display die Meldung COMPLETE.

20.4.2 Laden von Timeline-Daten

Um eine Timeline Datei von Diskette zu laden gehen Sie wie folgt vor :
Rufen Sie das Menü durch Drücken der Funktions-Taste BACKUP im Hauptmenü auf und wählen Sie den Bereich LOAD an. Drücken Sie die Funktions-Tasten TILINE. Die Licon1 listet nun alle Dateien auf, die unter dieser Datei-Gruppe abgespeichert wurden auf. Nun können Sie mit den mittleren Endcoder-Rad (SELECT) die Datei die Sie laden möchten auswählen. Drücken Sie die Funktions-Taste EXEC um den Vorgang zu starten. Ist der Ladevorgang beendet erscheint im Display die Meldung COMPLETE.

20.4.3 Laden von Memory-Dateien (Cues, Chases, Sequences)

Um eine Memory Datei von Diskette zu laden gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie das Menü durch Drücken der Funktions-Taste BACKUP im Hauptmenü auf und wählen Sie den Bereich LOAD an. Drücken Sie die Funktions-Tasten MEMORY. Die Licon1 listet nun alle Dateien auf, die unter dieser Datei-Gruppe abgespeichert wurden auf. Nun können Sie mit den mittleren Endcoder-Rad (SELECT) die Datei die Sie laden möchten auswählen. Drücken Sie die Funktions-Taste EXEC um den Vorgang zu starten. Ist der Ladevorgang beendet erscheint im Display die Meldung COMPLETE.

20.4.4 Laden von Preset-Dateien

Um eine Preset Datei von Diskette zu laden gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie das Menü durch Drücken der Funktions-Taste BACKUP im Hauptmenü auf und wählen Sie den Bereich LOAD an. Drücken Sie die Funktions-Tasten PRESET. Die Licon1 gibt Ihnen nun folgende Auswahl an:

ALL: listet nun alle Dateien auf, die unter dieser Datei-Gruppe abgespeichert wurden auf.
SELECT: listet nun alle Dateien auf, die unter dieser Datei-Gruppe abgespeichert wurden auf.

Nun können Sie mit den mittleren Endcoder-Rad (SELECT) die zu ladende Datei auswählen. Drücken Sie die Funktions-Taste EXEC um den Vorgang zu starten. Ist der Ladevorgang beendet erscheint im Display die Meldung COMPLETE.

20.4.5 Laden von Config-Dateien

Um eine Cofig-Datei von Diskette zu laden gehen Sie wie folgt vor:

Rufen Sie das Menü durch Drücken der Funktions-Taste BACKUP im Hauptmenü auf und wählen Sie den Bereich LOAD an. Drücken Sie die Funktions-Tasten CONFIG. Die Licon1 listet nun alle Dateien auf, die unter dieser Datei-Gruppe abgespeichert wurden auf. Nun können Sie mit den mittleren Endcoder-Rad (SELECT) die zu ladende Datei auswählen. Drücken Sie die Funktions-Taste EXEC um den Vorgang zu starten. Ist der Ladevorgang beendet erscheint im Display die Meldung COMPLETE.

20.4.6 Laden von L-User-Dateien

Um eine L-User Datei von Diskette zu laden gehen Sie wie folgt vor :

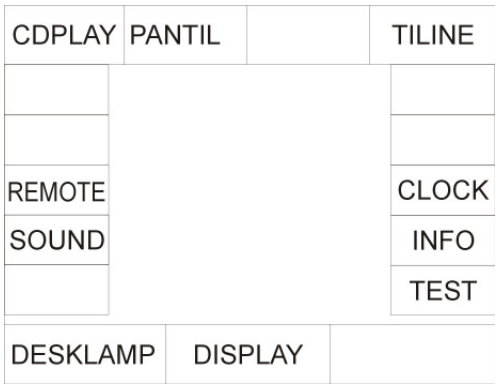
Rufen Sie das Menü durch Drücken der Funktions-Taste BACKUP im Hauptmenü auf und wählen Sie den Bereich LOAD an. Drücken Sie die Funktions-Tasten L-USER. Es erscheint eine weitere Auswahlmöglichkeit: ALL und SINGLE. Nach der Auswahl einer der beiden Optionen listet die Licon 1 nun alle Dateien auf, die unter der jeweiligen Datei-Gruppe abgespeichert wurden. Nun können Sie mit den mittleren Endcoder-Rad (SELECT) die zu ladende Datei auswählen. Drücken Sie die Funktions-Taste EXEC um den Vorgang zu starten. Ist der Ladevorgang beendet erscheint im Display die Meldung COMPLETE.

20.5 Löschen einer Datei

Möchten Sie einzelne Dateien löschen gehen Sie wie folgt vor:
Rufen Sie das Menü durch Drücken der Funktions-Taste BACKUP im Hauptmenü auf und wählen Sie den Bereich DIR an. Die Licon 1 listet nun alle gespeicherten Dateien auf. Die Liste ist vollständig, wenn im Display die Meldung COMPLETE steht. Wählen Sie über das mittlere Encoder-Rad (SELECT) die Datei aus, die gelöscht werden soll. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste DELETE. Die Datei **ohne** weitere Sicherheits-Abfrage gelöscht.

21 Der Tool-Bereich

Der Tool-Bereich der Licon 1 ermöglicht Ihnen den Zugriff auf folgende Pult-Funktionen:



DISPLAY: Einstellung der Display-Helligkeit

DESKLAMP: Einstellung der Helligkeit der Pultleuchten

SOUND: Einstellung der Gate-Zeit (Tod-Zeit) bei Soundsteuerung

REMOTE: Einstellung der MIDI-Funktionen

CDPLAY: Anwahl der CD-Player Funktionen

PANTIL: Zur Invertierung von Pan- und Tiltkanälen

TILINE: Zugriff auf die Timeline-Funktionen

CLOCK: Einstellung der Uhr

INFO: Pult Information über Seriennummer + Software-Version

TEST: Testfunktion für Taster und Schieberegler

21.1 Die Sound-Funktion

Da viele Musik-Stücke Passagen mit schnell aufeinander folgenden Bass-Schlägen haben, können Sie hier eine sogenannte Gate-Zeit (Tod-Zeit) einstellen, die einer Ruhe-Zeit entspricht, in der die Licon 1 keine Sound-Signale berücksichtigt.
Das Sound-Menü wird folgendermaßen aufgerufen:
Drücken Sie die Funktions-Taste TOOLS/SOUND wenn Sie sich im Hauptmenü befinden.
Anschließend können Sie über das mittlere Endcoder-Rad (GATE TIME) die Gate-Zeit einstellen.
Tipp: Es empfiehlt sich eine Einstellung von 0.3000 SEC.

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESCAPE verlassen

21.2 REMOTE im Tool-Menü

Im Remote-Menü können zwei Grundeinstellung der Licon 1 getätigt werden. Einmal die Grundeinstellung zur MIDI-Steuerung und zum Zweiten die Grundeinstellung zum verlinken von mehreren Pulten.

21.2.1 Die MIDI-Grundeinstellung im REMOTE-Menü

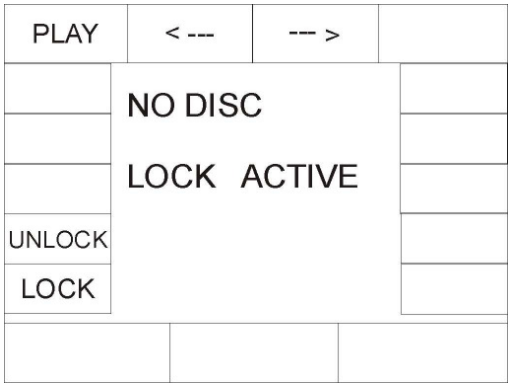
Das Remote-Menü wird folgendermaßen aufgerufen:
Drücken Sie die Funktions-Taste TOOLS/REMOTE wenn Sie sich im Hauptmenü befinden.
Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste MIDI. Es erscheid im Display im Bereich REMOTE die Mitteilung MIDI. Nun können Sie die weiteren MIDI-Einstellungen, wie in Kapitel 2.7 Die MIDI-Funktion gemacht werden.
Um die MIDI Funktion wieder zu deaktivieren, drücken sie auf die Funktions-Taste OFF. Es erscheint im Display die Mittelung im Bereich REMOTE OFF.

21.2.1 Die Desk-Link Grundeinstellung im REMOTE-Menü

Das Remote-Menü wird folgendermaßen aufgerufen:
Drücken Sie die Funktions-Taste TOOLS/REMOTE wenn Sie sich im Hauptmenü befinden.
Wählen Sie nun die Funktions-Taste DLINK an um die Verlinkung von zwei Licon 1 zu aktivieren.

Die Einstellung wird gelöscht, wenn Sie die Funktions-Taste OFF drücken.

21.3 Der CD-Player



Sie können den CD-Player im TOOLS/CD-Player Menü aktivieren. Drücken Sie dafür im Hauptmenü die Funktions-Taste TOOLS und anschließend die Funktions-Taste CD-PLAY.

21.3.1 CD einlegen

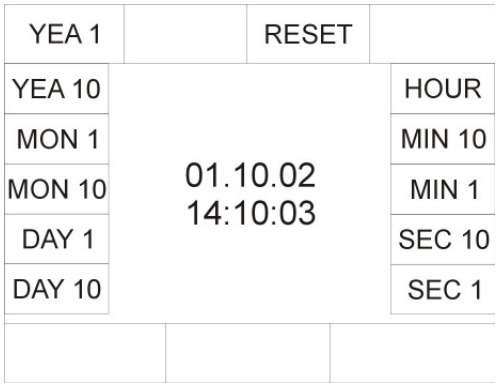
Um eine CD einzulegen müssen Sie zuerst das Laufwerk entriegeln. Dies geschieht durch Drücken auf die Funktions-Taste UNLOCK. Im Display wird die Bestätigung: LOCK INACTIVE erscheinen. Nun können Sie das Laufwerk mittels der Taste an der CD-Lade öffnen und eine CD einlegen. Es empfiehlt sich das Laufwerk nach dem Einlegen der CD wieder zu verriegeln, damit es nicht versehentlich während des Gebrauchs geöffnet wird. Drücken Sie zum Verriegeln die Funktions-Taste LOCK. Die Verriegelung wird im Display durch LOCK ACTIVE angezeigt.

21.3.2 CD abspielen

Sie können die CD über die Funktions-Taste PLAY starten. Um ein Stück weiter zu schalten drücken Sie die Funktions-Taste -->, ein Stück zurück können Sie über die Funktions-Taste <-- aufrufen.
Sie können nun entweder über Kopfhörer oder PC-Boxen, die vorne am Laufwerk eingesteckt werden (3,5mm Klinke) Musik hören, oder sie verbinden die Licon 1 mit einer Sound-Anlage mittels der Ausgänge auf der Rückseite (6,3mm Klinke).

21.4 Einstellung des Datums und der Uhrzeit

Im Tool-Menü kann die Einstellung für Datum und Uhrzeit vorgenommen werden.



Um in das Tool-Menü zu gelangen, drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste TOOL und anschließend die Funktions-Taste CLOCK.

Nun können durch Druck auf die jeweiligen Funktions-Tasten die Daten für Datum und Uhrzeit eingegeben werden. Dabei dienen die Tasten zu folgenden Eingaben:

YEA 1/ YEA 10:	Jahr
MON 1 / MON 10:	Monat
DAY 1 / DAY 10:	Tag
HOUR:	Stunde
MIN 1 / MIN 10:	Minuten
SEC 1 / SEC 10:	Sekunden

RESET: Setzt Uhrzeit und Datum auf 01.01.01 00.00Uhr zurück

Die Zahl 1 steht für Eingabe in 1er Schritten,
10 steht für Eingabe in 10er Schritten

→ dieser Programm-Punkt wird über die Taste ESC ESCAPE verlassen.

21.5 INFO-Funktion

Sie können die Serien-Nummer und die Software-Version in Display des INFO-Menüs abrufen.
Rufen Sie das INFO-Menü folgendermaßen auf:
Drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste TOOLS und anschließend die Funktions-Taste INFO.
Im Display erscheint nun die Serien-Nummer des Pultes und die aufgespielte Software-Version.

21.6 PANTIL Invertierung von Pan.-und Tiltkanälen

In der Licon 1 können in zwei unterschiedlichen Menüs die Pan-und Tiltwerte der Moving-Lights invertiert werden. Es steht zum einen das CONFIG-Menü und zum anderen das TOOLS-Menü zur Verfügung.

Wenn im TOOLS Menü eine Invertierung vorgenommen wird und mit dieser Invertierung Cues, Chases, Presets oder Sequence-Einstellungen abgespeichert werden, dann bleiben diese bestehen, auch wenn die Invertierung wieder aufgehoben wird.
Vorteil: Während des Programmierens kann mit der Invertierung gearbeitet werden (schnelles Erstellen von symmetrischen Bühnenbildern).
Während des Showablaufes wird die Invertierung dann gelöscht, damit sich die Moving-Heads beim Verfolger-Einsatz synchron zum Trackball bewegen. (Die zuvor abgespeicherten Bühnenbilder werden aber nicht verändert).

Wenn die Invertierung im CONFIG-Menü vorgenommen wird, dass erfolgt nach der Aufhebung der Invertierung das komplette umschreiben aller Cues, Presets, Chases und Sequences, in denen Pan- u/o Tiltwerte der entsprecheden Scheinwerfer verwendet werden.

21.7 Die Test-Funktion

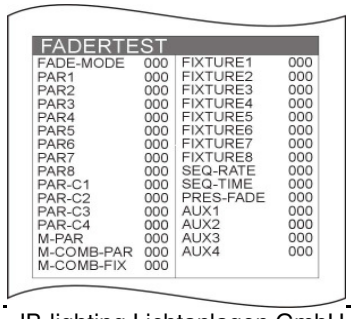
Die Test-Funktion ermöglicht die fehlerfreie Funktion der Tasten und Schieberegler zu überprüfen. Um die Test-Funktion aufzurufen drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste TOOLS und anschließend die Funktions-Taste TEST. Nun erschein im Display die Anwahlmöglichkeit zwischen Tasten (KEYS) und Fadern.

21.7.1 Test-Funktion Tasten

Um die Tasten zu testen, drücken Sie die Funktions-Taste KEYS.
Der Display-Aufbau wird folgendermaßen aussehen:
Die LED der ersten Taste im Fixture-/Par-Selection Bereich wird leuchten. Nun können Sie durch Drücken der Taste feststellen, ob die Taste einwandfrei funktioniert. Wenn die LED erlischt und dafür die LED der nächsten Taste leuchtet, dann funktioniert die Taste. Sollten Sie eine falsche Taste drücken erscheint im Display die Meldung: KEY ERROR.
Um Tasten ohne LED zu testen, benutzen Sie das mittlere Encoder-Rad. Damit können Sie die gewünschte Taste anwählen. (Die Bezeichnung steht jeweils im Display). Nach der Anwahl kann wiederum durch Tasten-Druck die Funktion der Taste überprüft werden.

→ Verlassen Sie diesen Menü-Punkt mit Escape

21.7.2 Test-Funktion Fader



Rufen Sie das Test-Menü auf wie in Kapitel 21.8.1 erklärt und drücken Sie dann die Funktions-Taste FADER.
Es wird folgender Display-Aufbau erscheinen:
Nun können die einzelnen Fader und AUX-Regler durch Verschieben, bzw. Drehen getestet werden. Das Display muss bei dem jeweiligen Bedienelement die Werte von 0 bis 255 anzeigen. Sollten sich mehrere Werte gleichzeitig ändern, obwohl nur ein Bedienelement bewegt wurde, liegt ein Fehler vor.

→ verlassen Sie diesen Menü-Punkt mit Escape

21.8 Einstellung der Pult-Leuchten

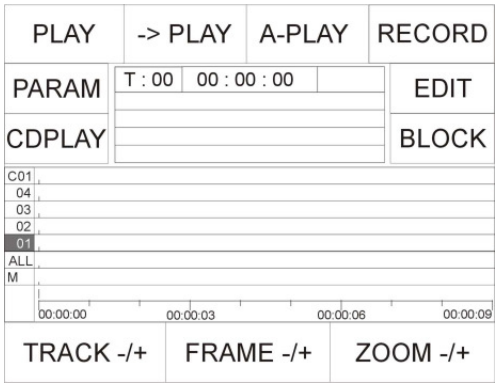
Die Pult-Leuchten können gedimmt werden. Dieser Vorgang wird im Tools-Menü durchgeführt. Dazu drücken Sie im Hauptmenü zuerst die Funktions-Taste TOOL. Anschließen kann die Einstellung der Pult-Leuchten mit Hilfe des linken Encoder-Rades (DESKLAMP) erfolgen.

21.9 Einstellung der Display-Helligkeit

Die Helligkeit des Displays können Sie im Tools-Menü einstellen. Dazu drücken Sie zuerst die Funktions-Taste TOOL im Hauptmenü.
Die Helligkeit des Displays wird durch Drehen des mittleren Encoder-Rades (Display) eingestellt.
Zusätzlich kann der Kontrast des Displays separat geregelt werden. Dazu steht oberhalb des Displays ein Poti zur Verfügung.

22 Timeline-Programmierung (musiksynchron zu CD)

Unter Timeline-Programmierung verstehen wir das Programmieren eine Show, die synchron zu einer im Pult laufenden Musik-CD abläuft.
Um mit der Timeline zu programmieren sollten Sie wissen, dass Sie bei der Licon 1 keinen Timecode-Generator brauchen. Sie legen eine handelsübliche CD in das CD-Rom Laufwerk ein. Jede Musik-CD verfügt über eine eigene Zeit Angabe, die in Minuten, Sekunden und Frames unterteil ist. (1 Sekunde entspricht 74 Frames)



In das Timeline-Menü gelangen Sie, wenn Sie im Hauptmenü zuerst die Funktions-Taste TOOL und anschließend TILINE drücken.
Sie befinden Sich nun im Hauptmenü der Timeline.
In diesem Bereich können Sie die einzelnen Spuren erkennen. Auf diesem Spuren werden Später die einzelnen Events (Cues/Chase) grafisch dargestellt. Sie können pro Frame insgesamt 4 Cues (Bühnenbilder) und 32 Chase (Lauflichter) starten.

Die Funktions-Tasten des Timeline-Hauptzmenüs haben folgende Bedeutung:

CDPLAY: Zugriff auf die Bedientasten des CD-Players

PARAM: Zugriff auf das Menü zur Einstellung von Programmierschleifen (im weiteren Verlauf LOOP genannt), als Programmierhilfe.

PLAY: Zum Starten und Anhalten der Timeline-Show.
Einmaliges Drücken startet die Show, von Beginn „ 00:00:00 „ (die Funktions-Taste ist dann invertiert dargestellt)
Erneute Drücken der Funktions-Taste PLAY hält die Show und die Musik an. (die Funktions-Taste ist dann nicht mehr invertiert dargestellt).

-->PLAY: Zum Starten der Timeline-Show von einer vorher angegebenen Stelle.

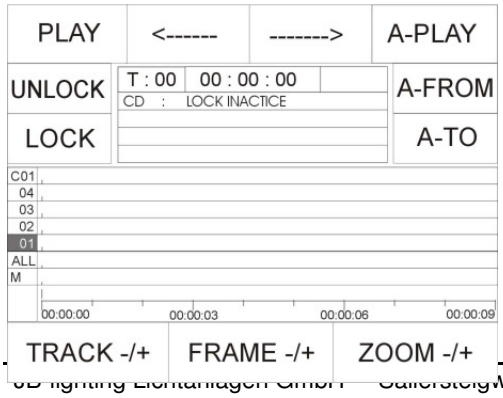
A-Play: Dient zum Abspielen eines vorher markierten Bereiches.

RECORD: Zugriff auf die Programmier-Ebene des Timeline-Menüs

EDIT: Zugriff auf sämtliche Editier-Funktionen

BLOCK: Dient zur Blockbildung

22.1 Einlegen einer CD im Timeline Menü

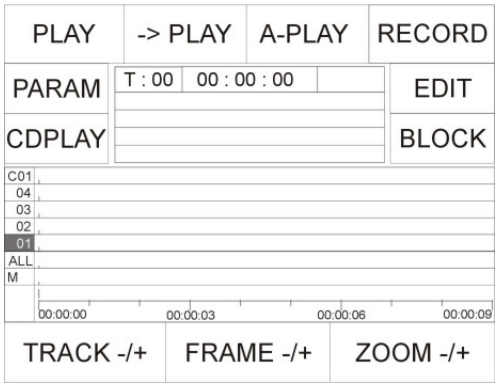


Wenn das Timeline Menü aktiv ist, drücken Sie die Funktions-Taste CDPLAY um das CD-Player Menü aufzurufen.
Um eine CD einzulegen müssen Sie zuerst das Laufwerk entriegeln. Dies geschieht durch Drücken der Funktions-Taste UNLOCK. Im Display wird die Bestätigung: LOCK INACTIVE erscheinen. Nun können Sie das Laufwerk mittels der Taste an der CD-Lade öffnen und eine CD einlegen. Es empfiehlt sich das Laufwerk nach dem Einlegen der CD wieder zu verriegeln, damit es nicht versehentlich während des Gebrauchs geöffnet wird. Drücken Sie zum Verriegeln die Funktions-Taste LOCK. Die Verriegelung wird im Display

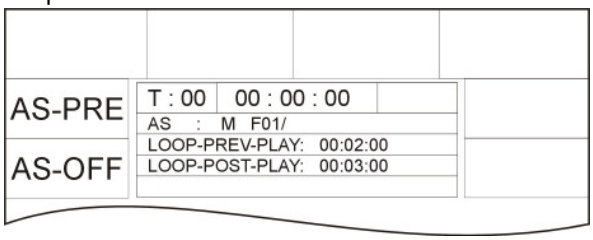
durch LOCK ACTIVE angezeigt. Durch einmaliges Drücken der Escape-Taste befinden Sie sich wieder im Timeline-Menü

22.2 Grundeinstellung zur Timeline-Programmierung, LOOP

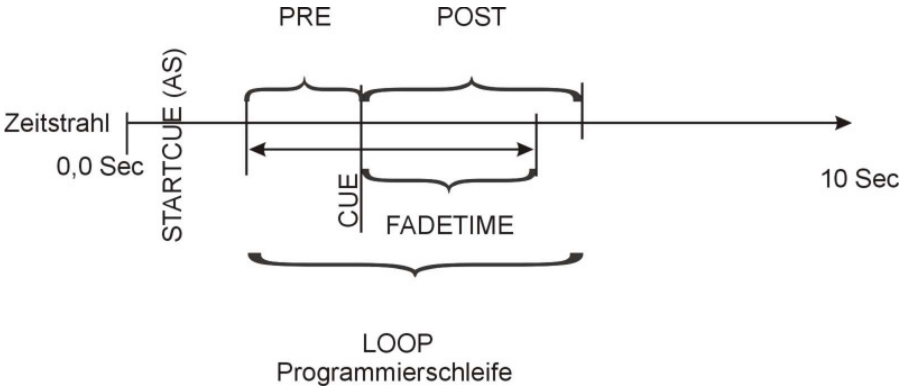
Legen Sie eine CD wie in Kapitel 20.1 beschrieben ein. Rufen Sie anschließend wieder das Timeline-Hauptmenü auf.



Wenn Sie sich im Timeline-Hauptmenü befinden drücken Sie die Funktions-Taste PARAM-
Es wird das Untermenü zur Eintellung einer Programmier-Zeitschleife geöffnet- Diese Programmier-Zeitschleife wird als Loop bezeichnet.



Folgende Grafik soll die Arbeitsweise eines Loops verdeutlichen:



Sie erkennen in der Grafik, dass ein Cue eingebettet zwischen zwei Ablaufzeiten (genannt die PRE und POST Zeit abläuft). Gleichzeitig erkennen Sie vor dem eigentlichen Loop das Referenz-Cue (bezeichnet mit AS). Dieses Referenz-Cue kann entweder aus einem bestimmten und immer gleichen Cue bestehen, oder immer das letzte Cue sein, das vor der Zeitschleife programmiert ist.

Im PARAM-Menü werden die Grundeinstellungen des Loops eingegeben. Sie haben folgende Parameter zur Auswahl:

AS-PRE: Der Loop nimmt als Referenzbild immer das Cue oder Chase, das als letztes vor dem Loop aktiv war.
Wird durch Druck auf die Funktions-Taste AS-PRE aktiviert

Sie können auch ein bestimmtes Cue als Referenz-Cue definieren. Dieses muß zuerst programmiert und auf einer der Cue-Tasten abgelegt werden. Die Zuweisung erfolgt dann durch Drücken der entsprechenden Cue-Taste

AS-OFF Der Loop läuft ab ohne auf ein definiertes Referenzbild zuzugreifen

PRE-/+: Zur Einstellung der Zeitspanne, die vor dem aktivierten Cue abläuft

POST-/+: Zur Einstellung der Zeitspanne, die nach dem aktivierten Cues abläuft.

Beim späteren Programmieren wird auf die hier getätigten Einstellungen zurückgegriffen.

Folgende Einstellungen sind ab Werk gespeichert:

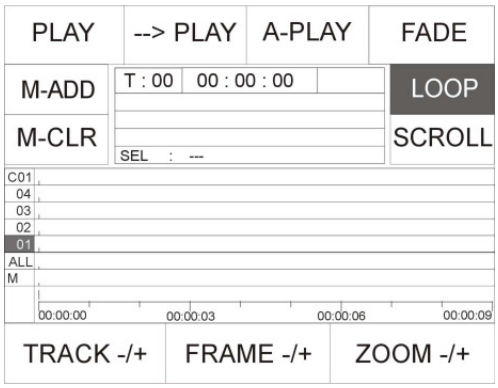
AS-PRE: aktiv
PRE Zeit: 1 Sekunde
POST Zeit: 3 Sekunden

22.3 Einfache Timeline-Programmierung

Im Kapitel 22.3 Einfache Timeline Programmierung werden nur die wichtigsten Programmier-Funktionen der Timeline erklärt. Weiterführende Erklärungen zum Display finden Sie in Kapitel 22.4 Komplexe Timeline-Programmierung.

Vor dem eigentlichen Timeline-Programmieren muss zuerst die Grundeinstellung der Loops erfolgen.→ Vgl.: 22.2 Grundeinstellung zur Timeline-Programmierung, LOOP

Die Programmierung einer Timeline Show erfolgt im RECORD Menü. Zum Aufrufen des Record-Menüs drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste TOOLS. Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste TILINE und dann RECORD. Das Record-Menü ist folgendermaßen aufgebaut:



Die einzelnen Funktions-Tasten haben folgende Bedeutung:

M-CLR: Löschen eines Markers
M-ADD: Hinzufügen eines Markers
PLAY: Abspielen der Show von Beginn
→ PLAY: Abspielen der Show ab eines definierten Zeitpunkts
A-PLAY: Show läuft innerhalb des gesetzten Loops ab
FADE: Zur Eingabe der Fade-Time
LOOP: Aktivieren der Loop-Funktion
TRACK-/+: Anwahl der einzelnen Spuren
FRAME -/+: Verschieben der Zeitachse nach vorne oder hinten
ZOOM-/+: Vergrößern und Verkleinern der Zeiteinheit im Display

Bei der Timeline-Programmierung werde zuvor abgespeicherte Cues und Chases in den Ablauf des Musikstückes programmiert. Die Cues und Chases werden auch als Events bezeichnet.

22.3.1 Zuordnen von Cues und Chases (Events)

Legen Sie zur Programmierung die Musik-CD ein und starten Sie das gewünschte Stück (Funktions-Taste PLAY).
Zum Zuordnen der Cues und Chases drücken Sie an den gewünschten Stellen im Musikstück die Cue- oder Chase-Taste auf der das Cue oder Chase abgespeichert ist.

22.3.2 Verschieben von Cues und Chases

Um ein Event (Cues/Chase) im Record-Menü zeitlich anpassen, muss während des Programmierens die Funktions-Taste LOOP aktiv sein. (Im aktiven Zustand ist die Funktions-Taste invertiert dargestellt).
Wird nun ein Event durch Drücken der entsprechenden Cue- oder Chase-Taste programmiert, wird automatisch ein Loop um das Event gesetzt. (Siehe Grafik: 22.2 Grundeinstellung zur Timeline-Programmierung, LOOP) Diese Loop wird im Diplay grafisch durch zwei Striche dargestellt (Zeile „M“) .
Innerhalb des Loops kann ein Event folgendermaßen verschoben werden:
Drehen Sie am mittleren Encoder-Rad (OFFSET +/-) um die gewünschte Zeit einzugeben, die das Event innerhalb des Musikstückes nach vorne oder hinten verschoben werden soll. Sie können die Zeit im Display hinter dem Kürzel OFS: erkennen.
Das Verschieben erfolgt erst, wenn Sie die Funktions-Taste MOVE drücken. Die Funktions-Taste MOVE erscheint im Display während des Drehens am Encoder-Rad.

Dieser Vorgang kann beliebig oft ausgeführt werden.

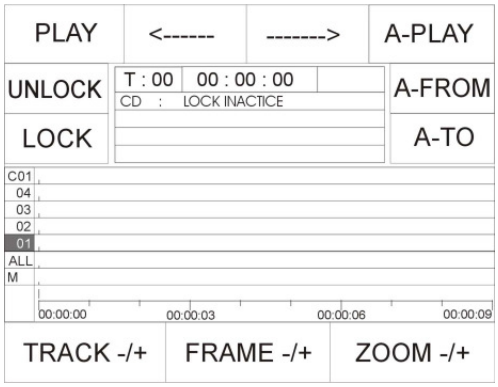
Um die Programmierung fortzusetzten, drücken Sie auf die Funktions-Taste → PLAY. Das Musikstück läuft nun von dieser Stelle wieder. Möchten Sie ein weiteren Event (Cue/Chase) einfügen, so gehen Sie wider vor wie unter Punkt 22.3.1 beschrieben.

Wenn Sie ein Event nachträglich verschieben wollen, erfolgt dies im Edit-Menü der Timeline-Programmierung → vgl.
Kapitel 22.5 Editieren der Timeline-Daten

22.4 Komplexe Timeline-Programmierung

In diesem Kapitel werden alle Möglichkeiten der Timeline-Programmierung dargestellt.
Rufen Sie das Menü zur Timeline-Programmierung folgendermaßen auf:

Im Hauptmenü drücken Sie die Funktions-Tasten TOOLS und TILINE.
Drücken Sie anschließend auf die Funktions-Taste CDPLAY. Der Aufbau des Displays wird folgendermaßen aussehen:



Um eine CD einzulegen müssen Sie zuerst das Laufwerk entriegeln. Dies geschieht durch Drücken der Funktions-Taste UNLOCK. Im Display wird die Bestätigung: LOCK INACTIVE erscheinen. Nun können Sie das Laufwerk mittels der Taste an der CD-Lade öffnen und eine CD einlegen. Es empfiehlt sich das Laufwerk nach dem Einlegen der CD wieder zu verriegeln, damit es nicht versehentlich während des Gebrauchs geöffnet wird. Drücken Sie zum Verriegeln die Funktions-Taste LOCK. Die Verriegelung wird im Display durch LOCK ACTIVE angezeigt.

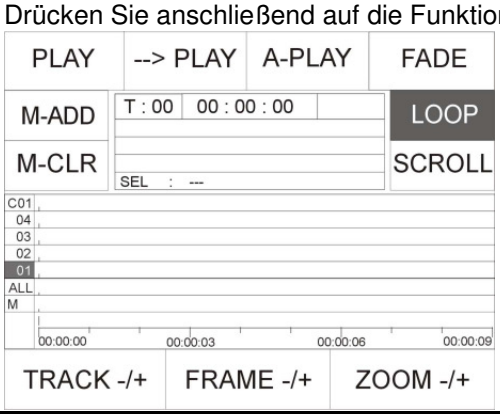
Wählen Sie nun das gewünschte Musikstück durch Drücken auf die Funktions-Tasten <--- bzw. ---> aus.

Sie können nun eine Musikschleife mit Hilfe der Funktions-Tasten A-FROM und A-TO setzen.
Starten Sie dazu das Musikstück durch Drücken der Funktions-Taste PLAY.
Grenzen Sie nun den gewünschten Bereich im Musikstück ein. Drücken Sie die Funktions-Taste A-From um den Beginn Ihrer Musikschleife zu markieren. Im Display wird der Marker grafisch in der „M“-Zeile dargestellt.
Das Ende der Musikschleife wird mit einem zweiten Marker angegeben. Dafür drücken Sie die Funktions-Taste A-TO. Auch dieser Marker wird im Display grafisch dargestellt.
Das Musikstück läuft nach dem setzen der Musikschleife weiter wie zuvor. Um eine Musikschleife abzuspielen drücken Sie die Funktions-Taste A-PLAY.
Sie können die Marker jederzeit überschreiben.

Durch einmaliges Drücken der Escape-Taste befinden Sie sich wieder im Timeline-Menü

Definieren Sie nun den Loop, wie in Kapitel 22.2 Grundeinstellung zur Timeline-Programmierung, LOOP, beschrieben. (Verlassen Sie das PARAM-Menü durch einmaliges Drücken der Escape-Taste)

Drücken Sie anschließend auf die Funktions-Taste RECORD um in das Programmier-Menü der Timeline Sektion zu gelangen. Das Display ist folgendermaßen aufgebaut:



Die einzelnen Funktions-Tasten haben folgende Bedeutung:

M-CLR: Löschen eines grafischen Markers
M-ADD: Hinzufügen eines grafischen Markers
PLAY: Abspielen der Show von Beginn
→ PLAY: Abspielen der Show ab eines definierten Zeitpunkts
A-PLAY: Show läuft innerhalb des gesetzten Loops ab

FADE: Zur Eingabe der Fade-Time
LOOP: Aktivieren der Loop-Funktion
TRACK-/+: Anwahl der einzelnen Spuren
FRAME -/+: Verschieben der Zeitachse nach vorne oder hinten
ZOOM-/+: Vergrößern und Verkleinern der Zeiteinheit im Display

M-CLR
Als Orientierungshilfe kann mit der Taste M-ADD können 20 grafische Marker gesetzt werden. Diese werden im Display in der Zeile „M“ dargestellt. Diese Marker werden immer alle gleichzeitig durch Druck auf die Funktions-Taste M-CLR gelöscht.

M-ADD
Die Funktions-Taste M-ADD ist zum setzen von grafischen Markern. Es stehen 20 Marker zur Verfügung. Zum Setzen der Marker drücken Sie während das Musikstück abläuft an den gewünschten Stellen auf die Funktions-Taste M-ADD.

PLAY
Mit der Taste Play wird die Timeline-Show gestartet und angehalten.
Starten: Einmaliges Drücken der Funktions-Taste PLAY (wird dann im Display invertiert dargestellt)
Anhalten: Erneutes Drücken der Funktions-Taste PLAY
Wichtig: Beim Starten einer Show über die Funktions-Taste PLAY wird das Musikstück immer von Anfang an („00:00:00“) abgespielt.

-->PLAY
Mit dieser Funktions-Taste wird das Musikstück von der Stelle, die aktuell angewählt ist gestartet
Dient auch zum Weiterschalten aus einem Loop, oder einer Musikschleife.

A-Play
Die Musikschleife, die Sie sich im CD-Player Menü gesetzt haben werden abgespielt, wenn im Record-Menü die Funktions-Taste A-PLAY gedrückt werden. Diese Taste ist auch aktiv, wenn Sie sich beim Programmieren innerhalb eines Loops befinden.

FADE
Mit der Funktions-Taste FADE können Cues Fade-Zeiten zugeordnet werden. Sollten die Cues schon mit einer Fade-Zeit programmiert worden sein, kann diese Fade-Zeit mit Hilfe der Funktions-Taste FADE verändert werden.
Sie haben zwei Möglichkeiten die Fade-Zeit zu veränder.

1. Möglichkeit
Wenn im Record-Menü mit der aktiven Funktions-Taste LOOP programmiert wird, dann können Sie direkt im Display die aktuelle Fade-Zeit des programmierten Cues ablesen. Die Fade-Zeit kann mit Hilfe des linken Encoder-Rads (FADE -/+) verändert werden.

2. Möglichkeit
Wichtig: Bei dieser Funktions muss die Funktions-Taste LOOP deaktiviert sein (Display nicht invertiert)
Drücken Sie nun die Funktions-Taste FADE und halten Sie diese gedrückt. Drücken Sie zusätzlich die CUE-Taste und halten Sie diese ebenfalls gedrückt. Die Fade-Zeit ist die Zeitspanne, die Sie beide Tasten gedrückt halten.

LOOP
Ist dieses Feld invertiert dargestellt, so ist die Loop Funktion aktiv.
Die Loop Funktion ist ausführlich im Kapitel 22.2 Grundeinstellung zur Timeline-Programmierung, LOOP beschrieben.
Ein positioniertes Cue kann verschoben werden, wenn es innerhalb des Loops ist. Dazu wird mit Hilfe des mittleren Encoder-Rads die Zeit eingegeben, die das Cue im Musikstück nach vorne oder hinten geschoben werden soll. Den Vorgang bestätigen Sie anschließend durch Drücken der Funktions-Taste MOVE.
SCROLL
Drehen Sie am mittlerem Endcoder-Rad (FRAME -/+) so sehen Sie im Display, dass sich der Zeitbalken nach rechts oder nach links bewegt. Drücken Sie die Taste SCROLL und halten diese gedrückt, es bleibt

der Zeitbalken stehen und die Events und die Zeitangabe im unteren Bereich des Displays verändert sich.

TRACK -/+
Sie können pro Frame jeweils 4 Cues und 32 Chases speichern. Diese Events werden im Display in einzelnen Spuren, auch Tracks genannt, angezeigt. Im Display werden immer 5 Spuren, beginnend mit den 4 Cue-Tracks, dargestellt. Möchten Sie die restlichen Tracks überprüfen, so können Sie über das linke Encoder-Rad die Tracks auf- und abscrollen.

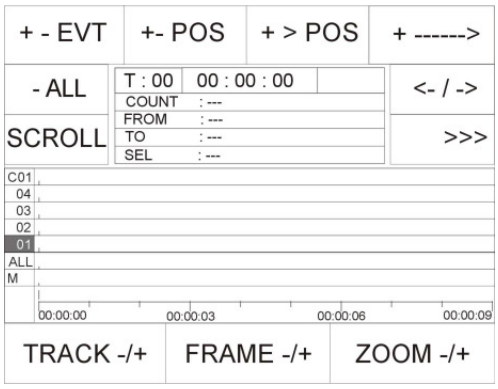
FRAME -/+
Mit diesem Encoder-Rad können Sie sich auf der Zeitspur vor und zurück bewegen. Sie erkennen die aktuell eingestellte Zeit im Display an zwei Stellen. In der Mitte oben steht die Zeit in einem Kasten und unten ist sie am Zeitbalken zu erkennen.

ZOOM -/+
Mit dem rechten Encoder-Rad verändern Sie die Zeitskalierung

22.4.1 Die Block-Funktion

Die Block-Funktion dient dazu Events oder Positionen zusammenzufassen und gemeinsam zu bearbeiten, z.B. verschieben, gruppieren und löschen.

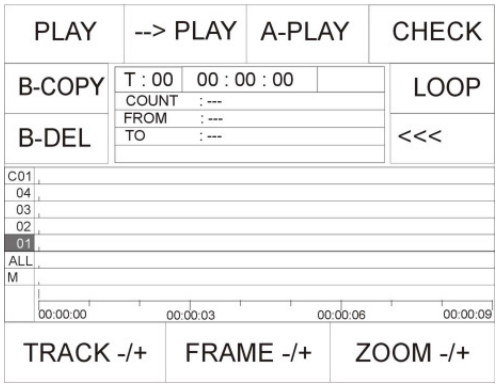
Die Block-Funktion wird folgendermaßen aufgerufen:
Drücken Sie im Hauptmenü die Funktions-Taste TOOLS und TILINE. Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste BLOCK. Folgender Displayaufbau wird erscheinen:



Die einzelnen Funktions-Taste haben folgende Bedeutung:

SCROLL:	Verschieben des Zeitbalkens
-ALL:	Löschen aller Counts
+- EVT:	Einbinden von Events in einen Block
+-POS:	Einbinden von Postitionen in einen Block
+> POS:	Definieren des Startpunkts eines Blocks
+---->:	Setzen des Block-Endpunktes
<--/-->:	Schalten zwischen Blockpunkt 1 und 2
>>>:	Seite 2 des Block-Menüs
TRACK -/+:	Auf- und abscrollen der Spuren/Tracks
FRAME -/+:	Bewegt die Zeitspur vorwärts und rückwärts
ZOOM -/+:	Verändert die Skalierung der Zeitspur

Wenn Sie mit der Funktions-Taste >>> die zweite Seite des Block-Menüs aufrufen erscheint folgender Display-Aufbau:



Dabei haben die Funktions-Tasten folgende Bedeutung:

B-DEL:	Löschen aller Events innerhalb eines Blocks
B-COPY:	Kopieren eines Blocks
PLAY:	Starten und anhalten der Timeline-Show von Beginn
--> PLAY:	Starten der Timeline-Show ab einer definierten Stelle
A-PLAY:	Starten einer Musikschleife
CHECK:	Aufrufen des zuvor definierten Blocks
LOOP:	Invertiert: Setzt einen Loop um den definierten Block
<<<:	Aufrufen der Seite 1 im Block-Menü

TRACK -/+: Auf- und abscrollen der Spuren/Tracks
FRAME -/+: Bewegt die Zeitspur vorwärts und rückwärts
ZOOM -/+: Verändert die Skalierung der Zeitspur

BLOCK

In diesem Bereich können Sie Blöcke bilden und diese kopieren, verschieben oder löschen.

SCROLL
Drehen Sie an dem mittlerem Endcoder-Rad (FRAME -/+) so sehen sie im Display dass der Zeitbalken sich nach rechts oder nach links bewegt. Drücken Sie die Taste SCROLL und halten diese gedrückt, es bleibt der Zeitbalken stehen und die Events und die Zeitangabe im unteren Bereich des Displays verändert sich.

---ALL
Mit dieser Taste können alle COUNTs gelöscht werden.
Unter COUNTS versteht man die Anzahl einzelner Events pro Block

+ - EVT
Möchten Sie Events (Cues oder Chases) in einen Block einbinden, so wählen Sie mit dem mittleren Encoder-Rad (FRAME -/+) Ihre Zeitposition aus. Im Display erscheint in der Spalte z.B. „ SEL : M F1 „ .
Sitzen mehrere Events (Cues oder Chases) auf einem Frame, dann können Sie mit dem ersten Encoder-Rad (TRACK -/+) Ihren Track, den Sie in den Block einbinden wollen, auswählen. Haben Sie das Event (Cues oder Chase) ausgewählt und drücken Sie die Funktions-Taste + - EVT, so wird das ausgewählte Event im Display grafisch dargestellt. In der Spalte, in der sich das Event befindet, wird es nun nicht mehr als Strich, sondern als Punktestrich dargestellt. Soll das Event wieder als dem Block ausgegrenzt werden, so wählen Sie das Event aus und drücken sie erneut auf die Funktions-Taste + - EVT. Das Event wird wieder als Strich dargestellt.

+ - POS
Befinden sich mehrere Events auf einem Frames so nennt man dies Position. Soll eine komplette Position in einen Block eingeführt werden, so wählen Sie mit dem mittleren Encoder-Rad (FRAME -/+) ihre Zeitposition aus. Im Display erscheid in der Spalte... z.B. „ SEL : M F1 „ .
Sitzen mehrere Events (Cues oder Chases) auf einem Frame, dann können sie diese mit der Taste + - POS in den Block einfügen. Im Display werden alle Events (Cues oder Chase) nicht mehr mit einem Strich dargestellt, sondern durch Punktstriche.
Möchten Sie die komplette Position das dem Block entfernen, so drücken sie erneut die Funktions-Taste + - POS. Es wird dann die komplette Position aus dem Block entfernt und daher wieder als Strich dargestellt.

+ > POS
Sollten Sie die Anfangsstelle des Blockes nicht mühselig mit dem mittleren Encoder-Rad suchen wollen, dann gehen Sie wie folgt vor: Stellen Sie mit dem mittleren Encoder-Rad (- /+ FRAME) ungefähr den Startbereich ihres Blockes ein. Drücken Sie nun die Funktions-Taste +>POS. Sie definieren damit den Startpunkt des Blockes.

+ ----- >
Nachdem Sie den Startpunkt definiert haben, setzten sie den Endpunkt des Blockes. Auch hier stellen Sie mit dem mittleren Encoder-Rad (FRAME - / +) den Endpunkt ein und drücken die Funktions-Taste + - --- >.
Es werden nun alle Events, die sich zwischen den zwei Punkten befinden, grafisch mit Punktstrichen dargestellt

< -- /-- >
Mit dieser Taste können sie zwischen dem ersten Blockpunkt und dem zweiten Blockpunkt hin- und herschalten.

>>>
Umschalten zwischen der ersten und zweiten Seite im Block-Menü

B-DEL
Wird diese Funktions-Taste betätig, so werden alle Events die sich in dem Block befinden gelöscht.

B-COPY
Sollten Sie einen kompletten Block kopieren wollen, wählen Sie den Bereich des Blockes aus und stellen Sie mit dem mittleren Encoder-Rad (FRAME - / +) die Position ein. Drücken sie jetzt die Taste B- COPY, es wird dann der komplette Block an diese Stellt kopiert.

PLAY
Mit der Taste Play wird die Timeline-Show gestartet und angehalten.
Starten: Einmaliges Drücken der Funktions-Taste PLAY (wird dann im Display invertiert dargestellt)
Anhalten: Erneutes Drücken der Funktions-Taste PLAY
Wichtig: Beim Starten einer Show über die Funktions-Taste PLAY wird das Musikstück immer von Anfang an („00:00:00“) abgespielt.

-->PLAY
Mit dieser Funktions-Taste wird das Musikstück von der Stelle, die aktuell angewählt ist gestartet
Dient auch zum Weiterschalten aus einem Loop, oder einer Musikschleife.

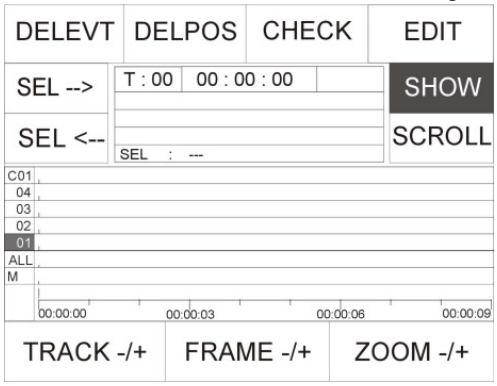
A-Play
Die Musikschleife, die Sie sich im CD-Player Menü gesetzt haben werden abgespielt, wenn im Record-Menü die Funktions-Taste A-PLAY gedrückt werden. Diese Taste ist auch aktiv, wenn Sie sich beim Programmieren innerhalb eines Loops befinden.

CHECK
Durch Drücken auf die Funktions-Taste CHECK wird der Block aufgerufen. Auch hier wird über den Block ein LOOP gesetzt. Jetzt kann wieder mit dem mittleren Encoder-Rad die OFFSET-Zeit verändert werden, das heißt der komplette Block kann im Zeitstrahl nach vorne oder nach hinten schieben. Bestätigen Sie mit der Funktions-Taste MOVE, so wird der Block verschoben. Möchten Sie die Musik wieder stoppen, dann drücken Sie auf die Taste A-PLAY. Sie können den Block beliebig oft kopieren.

LOOP
Ist dieses Feld invertiert dargestellt, so ist die LOOP Funktion aktiv.
Drücken sie auf die Taste B- COPY so wird ein LOOP über den kompletten Block gelegt. Die Einstellung zu den LOOP- Zeiten finden Sie im Bereich PARAM.
Sie können jetzt den Block gleich an das Musikstück anpassen, in dem Sie mit dem mittleren Encoder-Rad die Offset-Zeit verändern. Im Display können Sie die Offset-Zeit beliebig einstellen. z.B. „ OFS : 00:10:00 „ (Diese Angabe entspricht 10 Sec.)
Wenn Sie den OFFSET Wert um ein Frame verändert haben, erscheint im Display die Funktions-Taste MOVE . Der Block wird nun entweder nach vorne oder nach hinten geschoben . Auch diese Funktion wird grafisch dargestellt.
Möchten Sie die LOPP Funktion verlassen gibt es zwei Möglichkeiten:
Die erste Möglichkeit: Drücken Sie die Taste PLAY und das Musikstück wird gestoppt.
Die zweite Möglichkeit: Sie können die Musik weiter hören und gleich weiter programmieren indem Sie auf die Funktions-Taste -->PLAY drücken. Es wird die LOOP Funktion aufgehoben, und das Musikstück läuft weiter.

22.5 Editier-Funktionen im Timeline-Menü

Nachträgliche Veränderungen der Timeline können Sie im Edit-Menü machen. Um im dieses Menü zu gelangen drücken Sie im Hauptmenü auf die Funktions-Taste TOOLS, TILINE und EDIT.
Der Aufbau des EDIT-Menüs sieht folgendermaßen aus:



Die Funktions-Tasten haben folgende Bedeutung:

SEL -->:	Ein Event weiter schalten
SEL <--:	Ein Event zurück schalten
DELEVT:	Löschen eines Events
DELPOS:	Löschen aller Events innerhalb eines Frames
CHECK:	Aktivieren eines angewählten Events
EDIT:	Öffnen des Edit-Menüs für Cues und Chases
SHOW:	
SCROLL:	Verschieben des Zeitbalkens
TRACK -/+:	Auf- und abscrollen der Spuren/Tracks
FRAME -/+:	Bewegt die Zeitspur vorwärts und rückwärts
ZOOM -/+:	Verändert die Skalierung der Zeitspur

Um die einzelnen Cues und Chases einer Timeline-Show zu editieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

Wählen Sie sich das gewünschte Event mit den Funktions-Tasten SEL→ oder SEL← aus.
Das Cue oder Chase wird ausgegeben, wenn die Funktions-Taste SHOW invertiert dargestellt ist.

22.5.1 Position des Events verschieben:

Wählen Sie das Event wie oben beschrieben aus.
Drücken Sie die Funktions-Taste CHECK um das Event innerhalb eines Loops abspielen zu lassen.
Wichtig: Nach dem Drücken der Funktions-Taste CHECK wird diese nicht nur invertiert dargestellt, sondern sie ist dann auch mit A-PLAY bezeichnet.
Benutzen Sie das mittlere Encoder-Rad (OFFSET -/+) um die gewünschte Zeitverschiebung einzugeben und bestätigen Sie den Vorgang durch Drücken der Funktions-Taste MOVE. Nach der erfolgreichen Verschiebung können Sie das Event durch erneutes Drücken der Funktions-Taste A-PLAY/CHECK wieder deaktivieren.

22.5.2 Abändern der Fadetime

Wählen Sie das Event wie oben beschrieben aus.
Drücken Sie die Funktions-Taste CHECK um das Event innerhalb eines Loops abspielen zu lassen.
Wichtig: Nach dem Drücken der Funktions-Taste CHECK wird diese nicht nur invertiert dargestellt, sondern sie ist dann auch mit A-PLAY bezeichnet.
Geben Sie die gewünschte Fade-Zeit mit dem linken Encoder-Rad (FADE -/+) ein. Nach dem Abändern der Fade-Zeit können Sie das Event durch erneutes Drücken der Funktions-Taste A-PLAY/CHECK wieder deaktivieren.

22.5.3 Editieren eines Cues oder Chases

Wählen Sie das Event wie oben beschrieben aus. Drücken Sie die Funktions-Taste EDIT und in das Cue oder Chase Editier-Programm zu gelangen. Aktivieren Sie das Cue oder Chase durch drücken der Funktions-Taste MODIFY, ändern Sie die DMX-Werte ab und speichern Sie das Cue oder Chase erneut. Vergleichen Sie dazu auch Kapitel 6 Programmieren und Speichern von Cues. Wichtig: Sie ändern das entsprechende Cue oder Chase nicht nur in der Timeline, sondern auch auf den Tasten auf denen es zuvor abgelegt wurde.

22.5.4 Löschen eines einzelnen Events

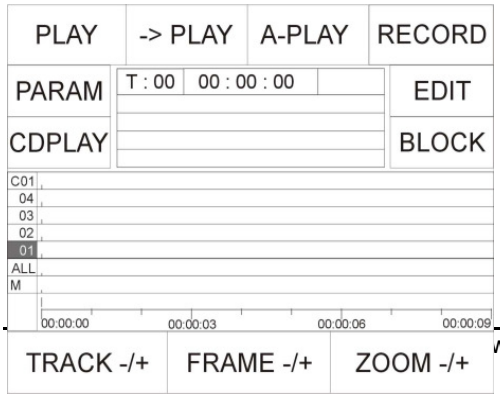
Wählen Sie das Event wie oben beschrieben aus.
Um ein einzelnes Event zu löschen drücken Sie auf die Funktions-Taste DELEVT.
Achtung: das Event wird ohne Sicherheitsabfrage gelöscht.

22.5.5 Löschen aller Events innerhalb eines Frames

Alle Events, die auf einem Frame sind werden mit der Bezeichnung Postition zusammengefasst.
Um diese Position zu Löschen wählen Sie ein Event des Frames wie oben beschrieben aus.
Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste DELPOS.
Achtung: Die Position wird ohne Sicherheitsabfrage gelöscht.

22.6 Eine Timeline Show abspielen

Die Timeline Show wird im Timeline-Menü abgespielt.
Um in Timeline-Menü zu gelangen drücken Sie auf die Funktions-Tasten TOOLS und TILINE, wenn Sie sich im Hauptmenü befinden.
Der Display-Aufbau im Timeline-Menü sieht folgendermaßen aus:



Die Funktionstasten haben folgende Bedeutung:
CDPLAY: Zugriff auf die Bedientasten des CD-Players
PARAM: Zugriff auf das Menü zur Einstellung von Programmierschleifen (im weiteren Verlauf LOOP genannt), als Programmierhilfe.
PLAY: Zum Starten und Anhalten der Timeline-Show.
Einmaliges Drücken startet die Show, von Beginn „ 00:00:00 „ (die Funktions-Taste ist dann invertiert dargestellt)

Erneute Drücken der Funktions-Taste PLAY hält die Show und die Musik an. (die Funktions-Taste ist dann nicht mehr invertiert dargestellt).

-->PLAY: Zum Starten der Timeline-Show von einer vorher angegebenen Stelle.

A-Play: Dient zum Abspielen eines vorher markierten Bereiches.
RECORD: Zugriff auf die Programmier-Ebene des Timeline-Menüs
EDIT: Zugriff auf sämtliche Editier-Funktionen
BLOCK: Dient zur Blockbildung

Wählen Sie zuerst die Funktions-Taste CDPLAY an und legen Sie die Musik-CD in das Laufwerk. Wählen Sie sich über die Funktions-Tasten ---> und <--- das gewünschte Musikstück aus.
Verlassen Sie das CD-Player Menü über die Escape-Taste.
Drücken Sie anschließend die Funktions-Taste PLAY um das angewählte Musikstück abzuspielen.
Achten Sie darauf das der Masterfader und die Gruppenfader hochgezogen sind.

--> PLAY
Mit dieser Taste kann die Show, von der Stelle, die auf dem Zeitstrahl ausgewählt ist, gestartet werden.

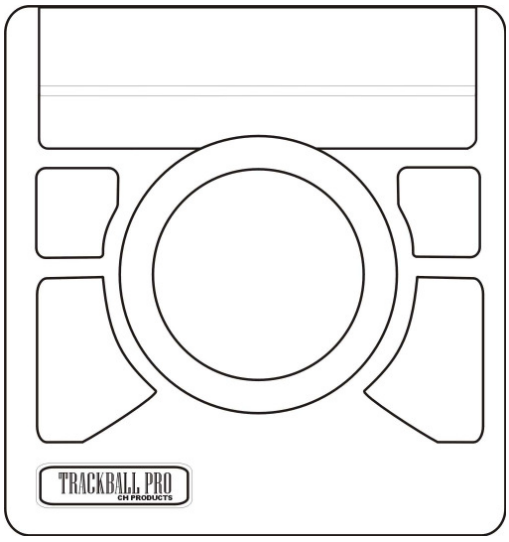
23 Trackball

Mit dem Trackball können Sie sich die Pan-/Tilt Positionierung erheblich erleichtern .Außerdem können Sie im Bereich Zoom/Focus über den Trackball den Focus verändern. Benutzen Sie nur einen vom Hersteller empfohlenen Trackball.
Sollte es durch den Einsatz eines nicht vom Hersteller empfohlenen Trackballs zu Schäden am Pult oder Trackball kommen, lehnt JB-lighting jegliche Garantie-Ansprüche ab.

Der Trackball ist werksseitig vorkonfiguriert. Dazu dienen die Dip-Schalter, die an der Rückseite angebracht sind. Jeder Trackball wird nach der Konfiguration mit einem Aufkleber versehen, auf dem die Dip-Schalter Stellungen aufgezeichnet sind. Sollte dieser Aufkleber bei Ihrem Trackball fehlen, dann kontaktieren Sie bitte JB-lighting.

Schließen Sie den Trackball an der RS-232 Schnittstelle auf der Rückseite des Pults an.

23.1 Die Tasten des Trackballs



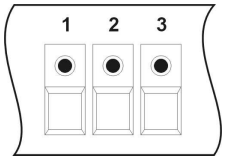
Der werksseitig gelieferte Trackball verfügt über 4 Tasten. Wobei die kleineren Tasten, die oben angeordnet sind die selben Funktionen ausführen wie die größeren unten angeordneten Tasten.

Große untere Taste links:
Einmaliges Drücken schaltet den Trackball an oder aus.
Kann im Display überprüft werden:
MOUSE: ON (Trackball aktiv)
MOUSE: OFF (Trackball inaktiv)

Große untere Taste rechts:
Einmaliges Drücken schaltet zwischen dem schnellen und langsamen Modus um..
Linke Taste drücken und halten und dann zusätzlich die rechte Taste drücken schaltet die aktuelle Scheinwerfer-Anwahl um ein Moving-Light weiter. (Wichtig: es wird immer in Gruppen gearbeitet, wie in den folgenden Kapiteln beschrieben)

23.2 Die Anwahl einer Fixture-Gruppe und die Einstellung von Pan-/Tilt-, bzw Fokus-Werten

Sie können eine Fixture-Gruppe auf zwei Arten aktivieren.
1. Möglichkeit:
Drücken Sie die Highlight/Group-Taste (LED leuchtet). Wählen Sie anschließend über die Flash-Tasten die unterhalb der Fixture-Fader angeordnet sind eine Fixture-Gruppe aus.



2. Möglichkeit:
Wählen Sie die gewünschte Fixture-Gruppe über die Fixture-/Par-Selektion Tasten aus.
(Die LEDs müssen leuchten)

Nachdem Sie nun einen Gruppe definiert haben gehen Sie folgendermaßen vor:

Wählen Sie zuerst das gewünschte Feature, also Pan/Tilt oder Zoom/Focus an.

Drücken Sie die untere, linke Taste des Trackballs (große Taste) und halten Sie diese gedrückt. Drücken Sie dann zusätzlich die untere, rechte Taste des Trackballs (große Taste). Die LEDs der angewählten Moving-Lights werde alle, bis auf die erste der Gruppe erlöschen. Nun können Sie das aktive Moving-Light mittels Drehen der Trackball-Kugel einstellen.
Das nächste Moving-Light in der Gruppe wählen Sie an, indem Sie zuerst wieder die linke und dann zusätzlich die rechte Taste des Trackballs drücken. Die LED des nächsten Moving-Lights in der Gruppe wird leuchten.

Sie können nun die komplette Gruppe durchschalten. Nach dem aktivieren des letzten Moving-Lights in einer Gruppe wird nach dem Weiterschalten automatisch wieder das erste der Gruppe aufgerufen.

Sie können die Gruppe jederzeit verändern, indem Sie andere Moving-Lights anwählen.

23.3 Trackball in Verbindung mit der Highlight-Funktion.

Wählen Sie die gewünschten Moving-Lights über die Fixture/Par-Selektion (Tasten 1-32) Tasten oder die Fixuture-Gruppen (Helligkeitsgruppen) wie im Kapitel 22.2 beschrieben an.

Drücken Sie anschließend die Group/Highlight-Taste und gleichzeitig die erste Taste der aktivierten Moving-Lights.
Die Taste im Fixture/Par-Bereich 1 beginnt zu blinken und das erste Moving-Light zeigt einen weißen, offenen Lichtstrahl. (Achten Sie darauf, dass der entsprechende Gruppen-Fader hochgezogen ist).
(Erklärung zur Highlight Funktion 3.3 Die Highlight/Group-Taste)
Sie können nun die Positionierung des Moving-Lights über den Trackball vornehmen.
Das nächste Moving-Light in der Gruppe wählen Sie an, indem Sie zuerst wieder die linke und dann zusätzlich die rechte Taste des Trackballs drücken. Die LED des nächsten Moving-Lights in der Gruppe wird blinken.

Die definierte Gruppe wird Moving-Light für Moving-Light durchgesteppt. Nach dem letzten Moving-Light der Gruppe wird wieder das erste aktiviert.

Um die Highlight-Funktion zu verlassen, drücken Sie die Group/Highlight-Taste und halten Sie diese gedrückt. Anschließend drücken Sie auf die blinkende LED im Bereich der Tasten 1-32. Die LED hört auf zu blinken.

24 Update über PC

Die Updates für das Licon 1 werden von der Fa. JB-lighting direkt zur Verfügung gestellt und sind per E-Mail oder als Download vom Internet erhältlich. Da die Pulte jedoch häufig über den Großhandel bezogen werden, liegt Ihre E-Mail Adresse bei JB-lighting nicht automatisch vor. Um in die E-Mail Liste aufgenommen zu werden genügt ein Anruf unter Tel. 07304 9617-0, oder ein E-Mail an sales@jb-lighting.de. Bitte geben Sie unbedingt die Seriennummer des Pultes an, damit die Updates richtig verwaltet werden können.

24.1 Kurzanleitung zur Installation / Konfiguration des Licon1 Updater Programms

24.1.1 Installation des Licon 1 Updater

Laden Sie sich das Licon1 Updater Programm von der JB-lighting Homepage unter www.jb-lighting.de herunter, oder fordern Sie die Datei per E-Mail an.
Nach dem Speichern des Programms müssen alle Dateien extrahiert werden.
Anschließend klicken Sie die Setup.exe an und folgen den Anweisungen des Installations-Assistenten.

24.1.2 Aufruf

1. Startmenü --> Programme --> JB LICON 1 Updater

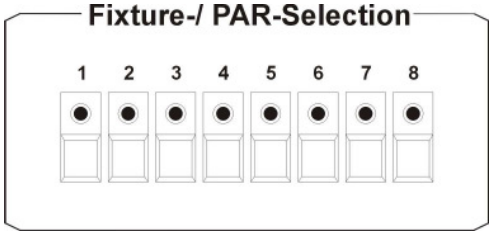
24.2 Updatevorgang

!!! Achtung !!!
!!! Beim Update gehen alle Daten im Licon verloren !!!

!!! → deshalb unbedingt vor dem Updatevorgang BACKUP auf Diskette erstellen !!!

Die Licon1 wird komplett auf Werkseinstellung zurückgesetzt !!!

Licon 1 mit Nullmodemkabel mit dem entsprechenden COM Port verbinden. (Im Lieferumfang ist das passende Nullmodemkabel enthalten. Sollten Sie es nicht erhalten, oder verloren haben, kontaktieren Sie bitte Ihren Fachhändler)



Beim Licon 1 im ausgeschalteten Zustand die Taste 8 im Bereich Fixture Sektion gedrückt halten und gleichzeitig den Licon 1 einschalten.

→ jetzt sollte die LED 1 ausgeschaltet und die LEDs 2 - 8 eingeschaltet sein

→ außerdem sollte auf dem PC Bildschirm im Updaterprogramm die Meldung LICON 1 erscheinen

→ falls diese Meldung nicht erscheint, das Kabel auf anderem COM Port probieren und den Vorgang wiederholen

Den „START UPDATE“ Button anklicken und die (zuvor auf dem PC abgespeicherte) Software-Version anwählen.
Übertragungsvorgang durch Öffnen der Software-Datei beginnen.

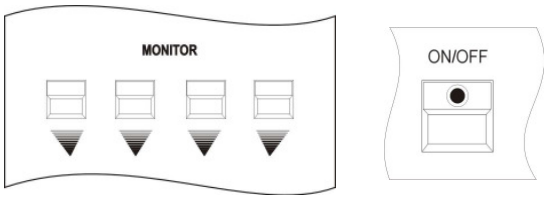
→ während des Übertragungsvorgangs blinken die LEDs einer Zeile im Selektionsbereich

→ dieses Blinken kann während des Updatevorgangs durchaus für eine halbe Minute unterbrochen sein **!!! Licon 1 trotzdem nicht ausschalten !!!**

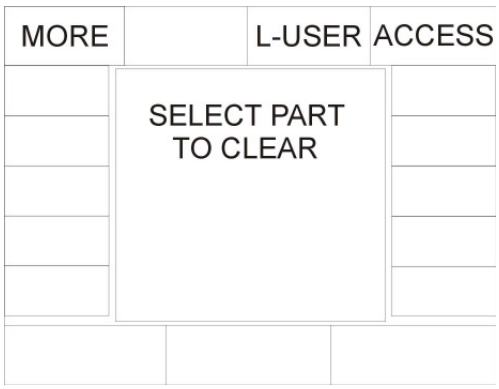
Warten Sie, bis der Update-Vorgang beendet ist (alle LEDs 1 - 32 im Selektionsbereich blinken regelmäßig)
Licon 1 mit On / Off Taster ausschalten

25 Löschen der Pult-Daten

Die Daten des Licon 1 können komplett oder selektiv (einzeln) gelöscht werden. Um in das entsprechende Menü zu gelangen drücken Sie beim Einschalteten Licon 1 die vier Funktions-Tasten, die oberhalb des Displays angebracht sind und halten Sie diese gedrückt. Schalten Sie dann das Pult an der ON/OFF-Taste ein.



Folgender Display-Aufbau erscheint:

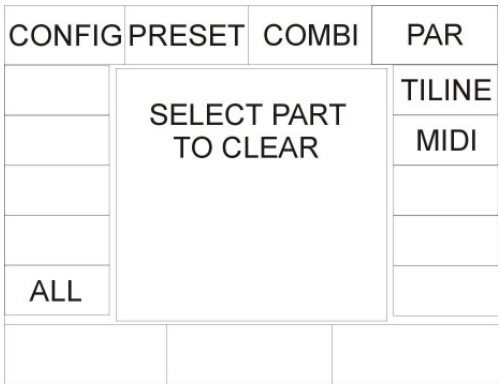


Nun können Sie entweder die selbst angelegten Moving-Lights Konfigurationen oder die eingegebenen Passwörter löschen.

Drücken Sie die gewünschte Funktions-Taste und bestätigen Sie den Vorgang mit der Funktions-Taste YES.

Sollten Sie andere Daten löschen wollen, wählen Sie das nächste Menü über die Funktions-Taste MORE an.

Folgender Display-Aufbau erscheint:



Nun können Sie den gewünschten Bereich über Tastendruck auswählen und den Vorgang mit YES bestätigen.

Machen Sie sich sicherheitshalber grundsätzlich vor einem Löschvorgang eine zusätzliche Sicherung auf Diskette!

25.1 Löschen aller Daten

Drücken Sie die vier Funktions-Taste, die oberhalb des Displays angeordnet sind und halten Sie diese gedrückt. Schalten Sie dann die Licon 1 über die ON/OFF Taste an.
Wählen Sie über die Funktions-Taste MORE das erweiterte Lösch-Menü aus. Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste ALL. Nun haben Sie die Möglichkeit alle Daten des Pultes zu löschen, indem Sie die Funktions-Taste YES drücken. Es erfolgt keine Bestätigung. Die Licon 1 zeigt nach dem Löschen das erweiterte Lösch-Menü.
Wenn Sie keine Daten löschen möchten, dann drücken Sie entweder die Funktions-Taste NO oder die Escape-Taste.

25.2 Löschen der Config-Daten

Drücken Sie die vier Funktions-Taste, die oberhalb des Displays angeordnet sind und halten Sie diese gedrückt. Schalten Sie dann die Licon 1 über die ON/OFF Taste an.
Wählen Sie über die Funktions-Taste MORE das erweiterte Lösch-Menü aus. Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste CONFIG. Nun haben Sie die Möglichkeit die Konfigurations-Daten des Pultes zu löschen, indem Sie die Funktions-Taste YES drücken. Es erfolgt keine Bestätigung. Die Licon 1 zeigt nach dem Löschen das erweiterte Lösch-Menü.
Wenn Sie keine Daten löschen möchten, dann drücken Sie entweder die Funktions-Taste NO oder die Escape-Taste.

25.3 Löschen der Preset-Daten

Drücken Sie die vier Funktions-Taste, die oberhalb des Displays angeordnet sind und halten Sie diese gedrückt. Schalten Sie dann die Licon 1 über die ON/OFF Taste an.
Wählen Sie über die Funktions-Taste MORE das erweiterte Lösch-Menü aus. Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste PRESET. Nun haben Sie die Möglichkeit alle Preset-Daten des Pultes zu löschen, indem Sie die Funktions-Taste YES drücken. Es erfolgt keine Bestätigung. Die Licon 1 zeigt nach dem Löschen das erweiterte Lösch-Menü.
Wenn Sie keine Daten löschen möchten, dann drücken Sie entweder die Funktions-Taste NO oder die Escape-Taste.

25.4 Löschen der Daten im Combi- Bereich

Drücken Sie die vier Funktions-Taste, die oberhalb des Displays angeordnet sind und halten Sie diese gedrückt. Schalten Sie dann die Licon 1 über die ON/OFF Taste an.
Wählen Sie über die Funktions-Taste MORE das erweiterte Lösch-Menü aus. Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste COMBI. Nun haben Sie die Möglichkeit aus folgenden Daten-Gruppen zu wählen:

CUES	Löschen der gespeicherten Cues
CHASES	Löschen der gespeicherten Chases
SEQS	Löschen der gespeicherten Sequenzen
FADER	Löschen der Fader-Zuordung
ALL	Löschen aller oben aufgeführten Daten-Gruppen.

Gelöscht wird, indem Sie die Funktions-Taste YES drücken. Es erfolgt keine Bestätigung. Die Licon 1 zeigt nach dem Löschen die Auswahl CUES/CHASES/SEQS/FADER/ALL.
Wenn Sie keine Daten löschen möchten, dann drücken Sie entweder die Funktions-Taste NO oder die Escape-Taste.

25.5 Löschen der Daten im PAR-Bereich

Drücken Sie die vier Funktions-Taste, die oberhalb des Displays angeordnet sind und halten Sie diese gedrückt. Schalten Sie dann die Licon 1 über die ON/OFF Taste an.
Wählen Sie über die Funktions-Taste MORE das erweiterte Lösch-Menü aus. Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste PAR. Nun haben Sie die Möglichkeit aus folgenden Daten-Gruppen zu wählen:

CUES	Löschen der gespeicherten Cues
CHASES	Löschen der gespeicherten Chases
FADER	Löschen der Fader-Zuordung
ALL	Löschen aller oben aufgeführten Daten-Gruppen.

Gelöscht wird, indem Sie die Funktions-Taste YES drücken. Es erfolgt keine Bestätigung. Die Licon 1 zeigt nach dem Löschen die Auswahl CUES/CHASES/FADER/ALL.
Wenn Sie keine Daten löschen möchten, dann drücken Sie entweder die Funktions-Taste NO oder die Escape-Taste.

25.6 Löschen der Daten im Timeline-Bereich

Drücken Sie die vier Funktions-Taste, die oberhalb des Displays angeordnet sind und halten Sie diese gedrückt. Schalten Sie dann die Licon 1 über die ON/OFF Taste an.

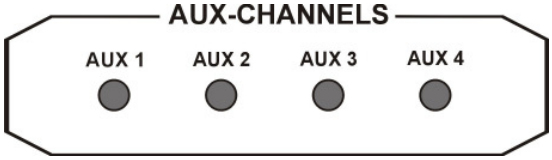
Wählen Sie über die Funktions-Taste MORE das erweiterte Lösch-Menü aus. Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste TILINT. Nun haben Sie die Möglichkeit alle Timeline-Daten des Pultes zu löschen, indem Sie die Funktions-Taste YES drücken. Es erfolgt keine Bestätigung. Die Licon 1 zeigt nach dem Löschen das erweiterte Lösch-Menü.
Wenn Sie keine Daten löschen möchten, dann drücken Sie entweder die Funktions-Taste NO oder die Escape-Taste.

25.7 Löschen der MIDI-Daten

Drücken Sie die vier Funktions-Taste, die oberhalb des Displays angeordnet sind und halten Sie diese gedrückt. Schalten Sie dann die Licon 1 über die ON/OFF Taste an.
Wählen Sie über die Funktions-Taste MORE das erweiterte Lösch-Menü aus. Anschließend drücken Sie die Funktions-Taste MIDI. Nun haben Sie die Möglichkeit alle MIDI-Daten des Pultes zu löschen, indem Sie die Funktions-Taste YES drücken. Es erfolgt keine Bestätigung. Die Licon 1 zeigt nach dem Löschen das erweiterte Lösch-Menü.
Wenn Sie keine Daten löschen möchten, dann drücken Sie entweder die Funktions-Taste NO oder die Escape-Taste.

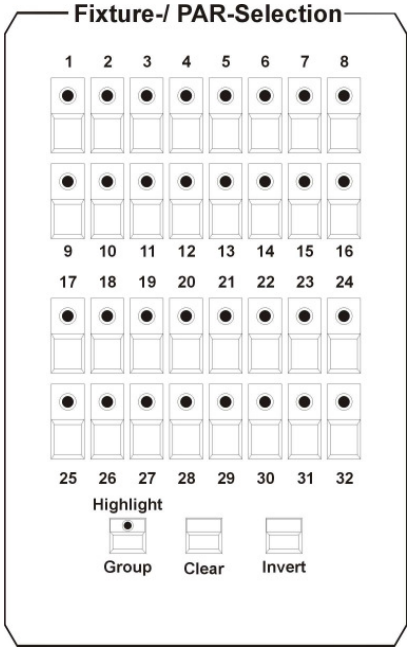
26 Tastenbeschreibung

AUX-REGLER



Den Aux-Reglern können DMX-Geräte zugewiesen werden, z.B. Nebelmaschinen. Sie werden unabhängig von den sonstigen Controller-Funktionen direkt angesteuert.
Die jeweiligen DMX-Ausgabewerte werden zusätzlich im Display des Hauptmenüs aufgezeigt

FIXTURE- / PAR-SELECTION



Die Tasten 1 – 32 dienen zur Anwahl von Moving-Lights oder in Verbindung mit den PAR-Tasten zur Anwahl von Par-Kanälen

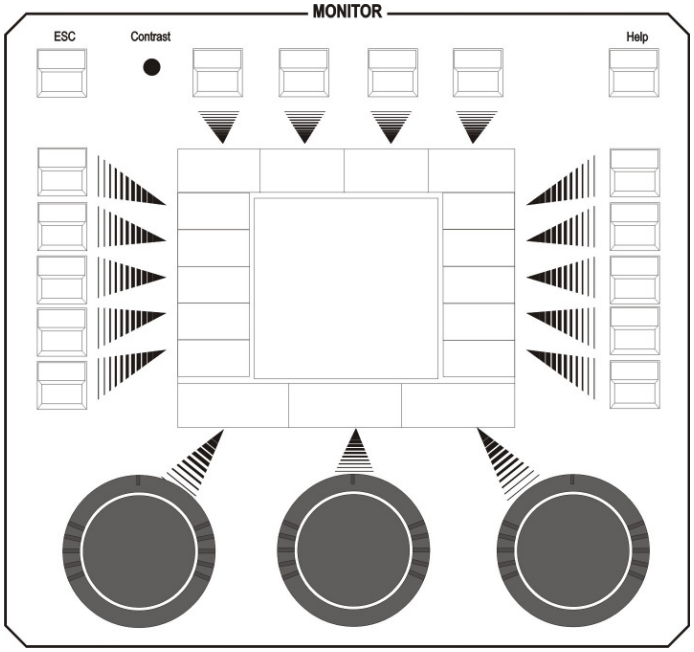
Highlight: Einzelkanal-Anwahl um die Zuordnung der Fixture-/PAR-Selection Tasten zu überprüfen.

Group: Abspeichern/ Aufrufen von Moving-Light-Gruppen

Clear: Deaktivieren aller aktiven Moving-Lights oder Par-Kanäle

Invert: Invertiert den aktuellen Status
aktiviert → deaktiviert
deaktiviert → aktiviert

Display



Der Display-Bereich besteht aus folgenden Bedien-Elementen:

ESC: Dient zum Verlassen des aktuellen Menüs

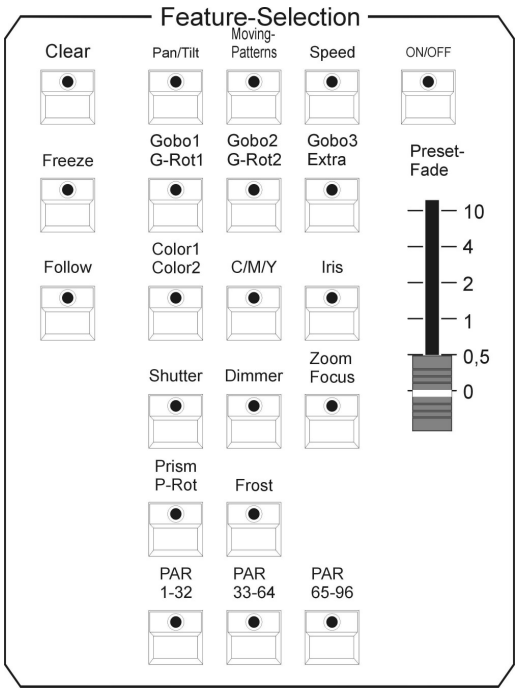
Contrast: Poti zum Regeln des Display-Kontrastes

HELP: Aufrufen der Hilfe-Funktion

FUNKTIONS-TASTEN:
Sind je nach aufgerufenem Menü mit unterschiedlichen Funktionen belegt

ENCODER-Räder: Sind je nach aufgerufenem Menü mit unterschiedlichen Funktionen belegt
Encoder-Rad innerer Ring: Feineinstellung
Encoder-Rad äußerer Ring: Grobeinstellung

FEATURE-SELECTION



CLEAR: Löschen der aktuellen Eingabe

FREEZE: Einfrieren von Parametern (Einstellungen)

FOLLOW.

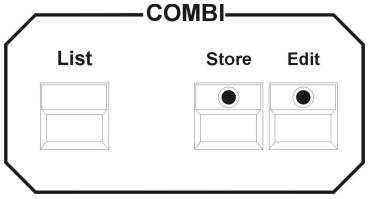
PAN/TILT, MOVING PATTERNS, SPEED,GOBO1 G-ROT 1, GOBO 2 G-ROT 2, GOBO 3 EXTRA, COLOR 1 COLOR 2,
C/Y/M, IRIS, SHUTTER, DIMMER, ZOOM FOCUS, PRISM P-ROT, FROST:
Anwahl der einzelnen Moving-Light Parameter (Einstellungen)

PAR 1-32, PAR 33-64, PAR 65-96:
Anwahl der Par-Kanäle

ON/OFF: Ein- und Ausschalten des Mischpults

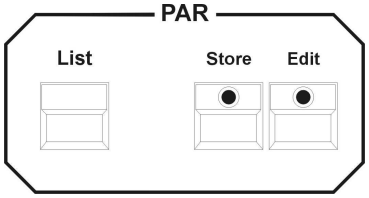
PRESE-FADE: Fader zur Eingabe der Überblendzeit zwischen zwei Presets

COMBI

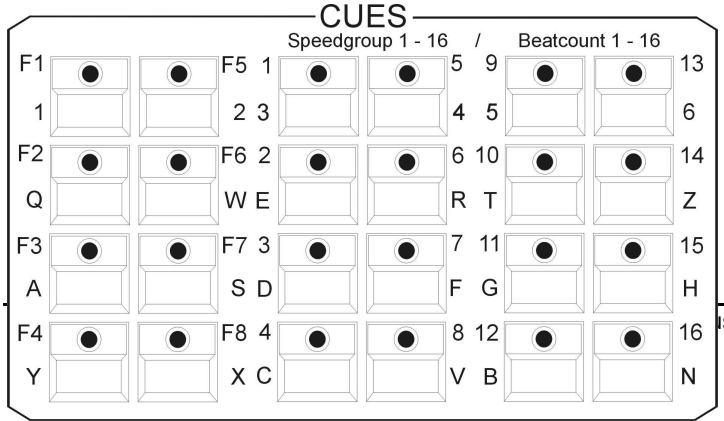


Im Combi-Bereich werden alle Speicher- und Editier-Funktionen für Cues (Bühnenbilder), Chases (Lauflichter) und Sequences (Programme) durchgeführt, die entweder nur Moving-Lights oder Moving-Lights und Par-Kanäle beinhalten. Gleichzeitig werden alle PRESETS sowohl für Moving-Lights als auch für PAR Kanäle über den Combi-Bereich abgespeichert.

PAR



Im Par-Bereich werden alle Speicher- und Editier-Funktionen für Cues (Bühnenbilder) und Chases (Lauflichter) eingegeben, die nur Par-Kanäle beinhalten und die über die PAR-Fader abgerufen werden.
Für reine PAR-Cues (Bühnenbilder) und Chases (Lauflichter), die über diesen Block gespeichert wurden, gilt das HTP-Prinzip, d.h. der höchste DMX-Wert hat Priorität.
Cues und Chases können nur über die PAR-FADER aufgerufen werden.



CUES
Auswahl der Cues (Bühnenbild)

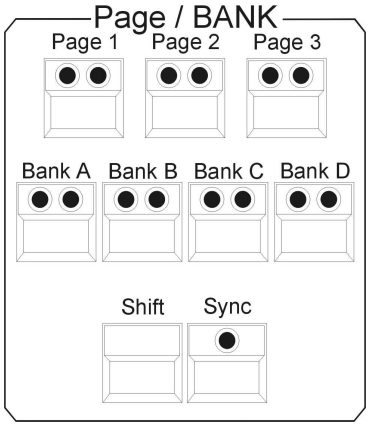
Zusätzlich Tastatur-Funktion durch Doppelbelegung

1. Block Cue F1 – F8:

Feste Cue-Tasten, nicht über Page/Bank schaltbar. Werden normalerweise mit den wichtigsten Cues belegt

2. + 3. Block Cue 1 – 16:
Durch Page/Bank schaltbare Cue-Tasten.(Insgesamt 200 Bühnenbilder) Zusätzlich 16 Speedgroup und 16 Beatcount Einstellungen

PAGE / BANK

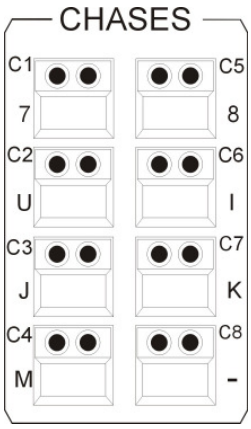


Block zum Umschalten der einzelnen Cue-/ und Chase-Sequence-Tasten.

SHIFT: Zum Umschalten der Bänke mit grüner LED in den Bereichen PAGE/BANK, SEQUENCES, PAR und FIXTURES. (Die Funktionen mit roter LED werden direkt, ohne SHIFT-Taste geschaltet)

SYNC: Cue-Bänke und Chase-Bänke werden normalerweise unabhängig voneinander umgeschaltet. Über die Sync-Funktion wird erreicht, dass für Cues (Bühnenbilder) und Chases (Lauflichter) immer die selbe Page bzw. Bank aktiv ist.

CHASES



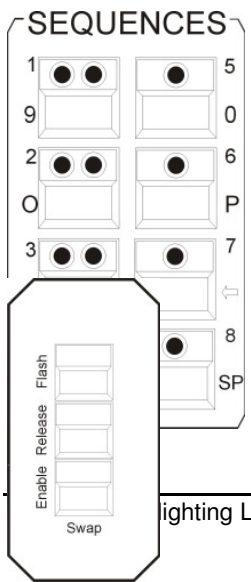
Tasten zur Anwahl von Chases (Lauflichter).
Die gelbe LED zeigt an ob die Taste mit einem Chase belegt wurde. Das Blinken der gelben LED zeigt an, mit welcher Geschwindigkeit der Chase läuft

Tasten über die Page/Bank-Funktion umschaltbar (in Verbindung mit der SHIFT-Taste)

Zusätzlich Tastatur-Funktion durch Doppelbelegung

Insgesamt 96 Chase (Lauflichter) von denen maximal 32 gleichzeitig laufen können.

SEQUENCES



Tasten zur Anwahl von Sequenzen

Zusätzlich Tastatur-Funktion durch Doppelbelegung

Umschaltung der Bänke erfolgt über die Shift-Taste in Verbindung mit den mit grünen LEDs bestückten Sequence-Tasten.

Insgesamt 32 Sequenzen.

FLASH/RELEASE/ENABLE/SWAP

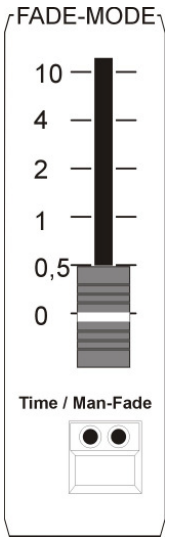
FLASH: Flash-Funktion (in Verbindung mit der Release-Funktion) von Cue-Tasten oder Chase-Tasten
Diese Funktion ist nur möglich in Verbindung mit einem R-Link

RELEASE: Aktivierung des Release-Links bei Cues oder Chases
Diese Funktion ist nur möglich in Verbindung mit einem R-Link

ENABLE:

SWAP :

FADE-MODE:

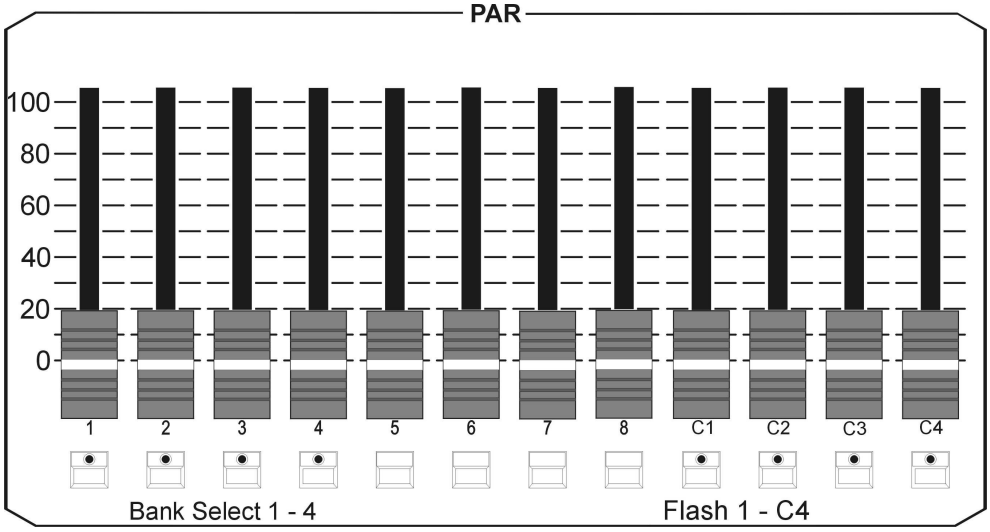


Einstellung der Überblendzeit von Cues (Bühnenbilder)

Time Mode (die rote LED leuchtet): Programmierte Ablaufzeiten werden durch die über den Fader eingestellte Ablaufzeit überschrieben.

Man.-Fade (die grüne LED leuchtet): Manuelles Überblenden zwischen zwei Cues (Bühnenbilder).

PAR-Fader



Die Fader 1 – 8 können mit Cues(PAR-Bühnenbilder) belegt werden, die nach dem HTP-Prinzip arbeiten. (HTP-Prinzip: höchster Wert hat Vorrang)

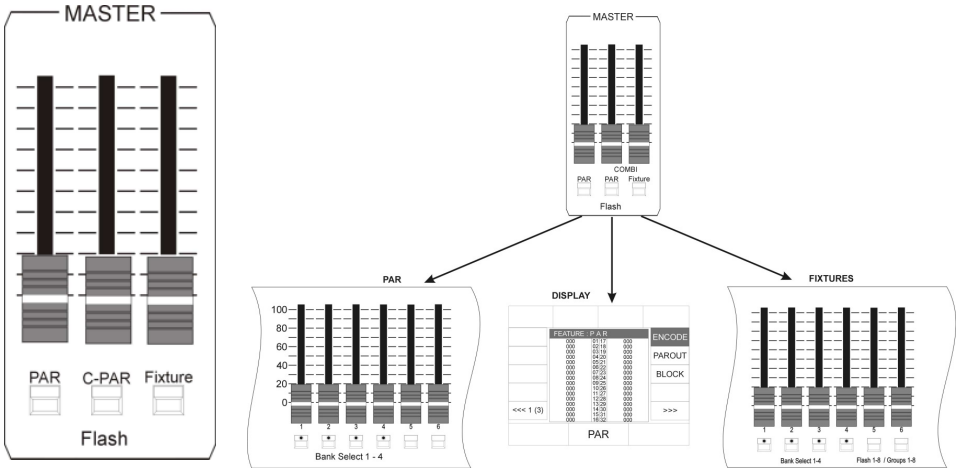
Zusätzlich Einzelkanal-Funktion während des Programmierens.(Block-Modus)

Bank-Umschaltung über die Flash-Tasten mit den grünen LEDs in Verbindung mit der SHIFT-Taste.

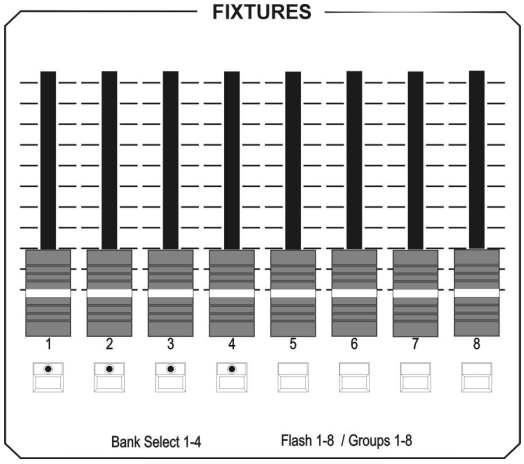
Die Fader C1 – C4 dienen zum Abrufen von reinen PAR-Chases.(PAR-Lauflichtes)

MASTER-Fader

Regeln die Ausgabe der DMX-Werte, wie in folgender Grafik dargestellt :



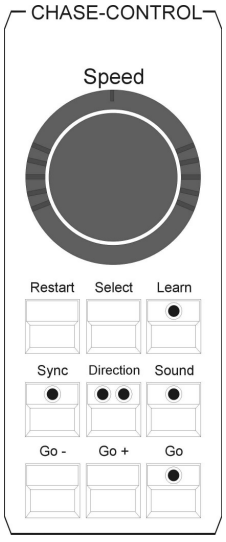
FIXTURE-Fader



Fixtures-Fader zum Regeln der Helligkeit bei Fixture-Gruppen.(Helligkeitsgruppen)

Es stehen 8 Fader zur Verfügung, die 4-fach umgeschaltet werden können.
(SHIFT-Taste in Verbindung mit einer der Flash-Tasten mit grüner LED)
Insgesamt 32 Helligkeitsgruppen

CHASE-CONTROL



Geschwindigkeitsänderung von Chases (Lauflichtern)

SPEED-Encoder: Änderung der Geschwindigkeit durch Drehen des äußeren, oder inneren Ringes.

RESTART: Setzt das angewählte Chase auf Schritt Nr. 1 zurück und startet es neu.

SELECT: Dient in Verbindung mit einer Chase-Taste zur Anwahl eines Chase (Lauflicht), auf welches dann die einzelnen Parameter (Einstellungen) der Chase-Control Sektion zugreifen.

LEARN: Eingeben der Geschwindigkeit durch Tippen im Takt.

SYNC:

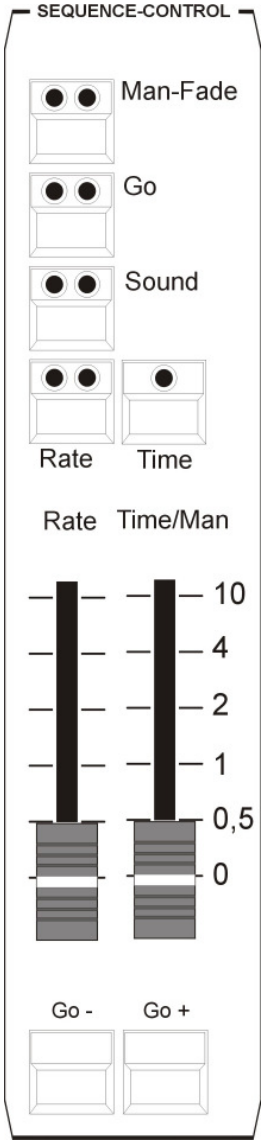
DIRECTION: Ändert die Richtung eines Chase (Lauflicht), die Rote LED gibt eine Richtungsänderung an. Die Grüne LED gibt einen ständigen Wechsel nach Ablauf des Chase (Lauflicht) an. Leuchte keine LED läuft der Chase (Lauflicht) in der Programmierten Richtung.

Go: Hält den Chase an und ermöglicht das manuelle Steppen der einzelnen Schritte.

Go- : Schaltet den Chase einen Schritt gegen die programmierte Laufrichtung weiter.

Go+: Schaltet den Chase einen Schritt in programmierter Laufrichtung weiter.

SEQUENCE-CONTROL



Geschwindigkeitsänderung von Sequenzen

Man-Fade Taste:

rote LED: zeigt aktiven Status an, die Sequences kann nun über den Fader Time/Man manuell gefadet werden.

grüne LED:

Go-Taste
rote LED: zeigt aktiven Status an, das heißt die Sequences kann mit den Tasten GO- oder GO+ von Hand durchgeschaltet werden.

grüne LED:

Sound-Taste
rote LED: zeigt aktiven Status an
grüne LED: zeigt den Takt an, der am Musikeingang auf der Rückseite der Licon1 angelegt ist

Rate-Taste
rote LED: zeigt aktiven Status an
mit dieser Taste können Sie die Nexttime Ihrer Sequences überschreiben.

gelbe LED: zeigt die Geschwindigkeit des Rate-Fader an.

Time-Taste
rote LED: zeigt aktiven Status an, wird die Fadetime ihrer Sequences mit der am Fader eingestellten Zeit überschrieben.

Rate-Fader
Der Rate-Fader greift auf die Next-Time von Sequenze-Schritten zu. Sobald die rote LED der Rate-Taste leuchtet, kann die Next-Time der Sequenze-Schritte manuell überschrieben werden.

Time/Man-Fader
Der Time/Man-Fader greift auf die Fade-Time von Sequenze-Schritten zu.

Time/Man-Fader in Verbindung mit der Man-Fade Taste:
Ermöglicht das manuelle Überblenden von Sequenze-Schritten. Die Zeit, in der Fader von 0 bis 10 bewegt wird gibt dabei die Fade-Time an. Sobald der Fader entweder auf Position 0 oder auf Position 10 steht, wird der nächste Sequenze-Schritt aktiviert.

Time/Man-Fader in Verbindung mit der Time-Taste:
Schaltet die Zeit Skalierung des Time/Man Faders frei. Die Fade-Time kann von 0 bis 10 Sekunden eingestellt werden (Schritte wie über die Skala dargestellt).

27 LICON 1 im Verleih

Sehr geehrte Damen und Herren,

als besonderen Kundenservice haben wir eine Verleihliste erstellt, in der alle Kunden aufgeführt sind, die eine Licon 1 erworben haben und am Verleih desselben interessiert sind. Diese Liste ist nach Postleitzahlen-Gebieten sortiert und wird jenen Kunden zugeschickt, die eine Licon 1 leihen möchten. Wenn Ihre Licon 1 auch im Verleih eingesetzt wird, und Sie in unsere Datei aufgenommen werden wollen, dann trennen Sie das Formular aus der Bedienungsanleitung heraus und senden Sie es ausgefüllt an folgende Fax-Nummer: **07304 961799**.

Firma:_____

Ansprechpartner:_____

Anschrift: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Tel:_____Fax:_____

E-Mail:_____

Internet:_____

kurzes Firmenprofil:_____

_____

_____

JB-lighting Lichtanlagentechnik GmbH
Sallersteigweg 15
89134 Blaustein
Tel. 07304 9617-0 / Fax. 07304 961799
info@jb-lighting.de / www.jb-lighting.de

28 LICON 1 Kundenliste

Sehr geehrte Damen und Herren,

um unsere Dateien zu vervollständigen benötigen wir Ihre Mithilfe. Bitte teilen Sie uns die Serien-Nummer Ihres Pultes und dessen Einsatzbereich mit. Gleichzeitig benötigen wir Ihre E-Mail Adresse, um Sie mit den aktuellen Updates versorgen zu können.
Bitte füllen Sie diese Formblatt aus und senden Sie es an folgende Fax-Nummer:
07304 961799.

Firma:_____

Ansprechpartner:_____

Anschrift: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Tel:_____Fax:_____

E-Mail:_____

Internet:_____

Licon 1 Serien-Nummer:_____

Einsatz-Bereich: _____

_____

JB-lighting Lichtanlagentechnik GmbH
Sallersteigweg 15
89134 Blaustein
Tel. 07304 9617-0 / Fax. 07304 961799
info@jb-lighting.de / www.jb-lighting.de